
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
AÑO 4 N° 19
ARG $ 25,90
HEROES OF THE STORM™
ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00019
RESPAWN ediciones
SOUTH PARK | DARK SOULS 2 | TITANFALL | MGS | INFAMOUS | REAPER OF SOULS
GOAT SIMULATOR | EVOLVE | MIDA | IRRATIONAL | ARMIKROG | MONUMENT VALLEY



BE ONE... BE THE WINNER

Wireless Gaming Mouse

R8A



MOUSE GAMING ULTRA CORE3 ACTIVATED

- Inalámbrico - 2,4GHz
- Batería de Litium recargable
- Luz Respiradora Bloody
- 3 Modos de la Tecla Izquierda
- Indicador de Modo de Arma
- Memoria Interna de 160K
- Almohadilla para Mouse Pro Metal.









www.gtcribbon.com



DISFRUTA TU NEGOCIO

NOSOTROS CUIDAMOS TU INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA

Nuevas motherboards B85 Ultra Durable 4 Plus con Small Business Advantage de Intel





Supports Intel® Small Business Advantage

SEGURIDAD


Software Monitor
Monitorea el Software Crítico a nivel de Firmware


Data Backup and Restore
Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada



USB Blocker
Bloquea dispositivos USB no deseados

PRODUCTIVIDAD


PC Health Center
Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada


Energy Saver
Enciende la PC automáticamente cada mañana


Intel® Wireless Display
Comparte y colabora por WiFi (solo con módulo WiFi de Intel)











B85M-DS3H



B85M-D3H

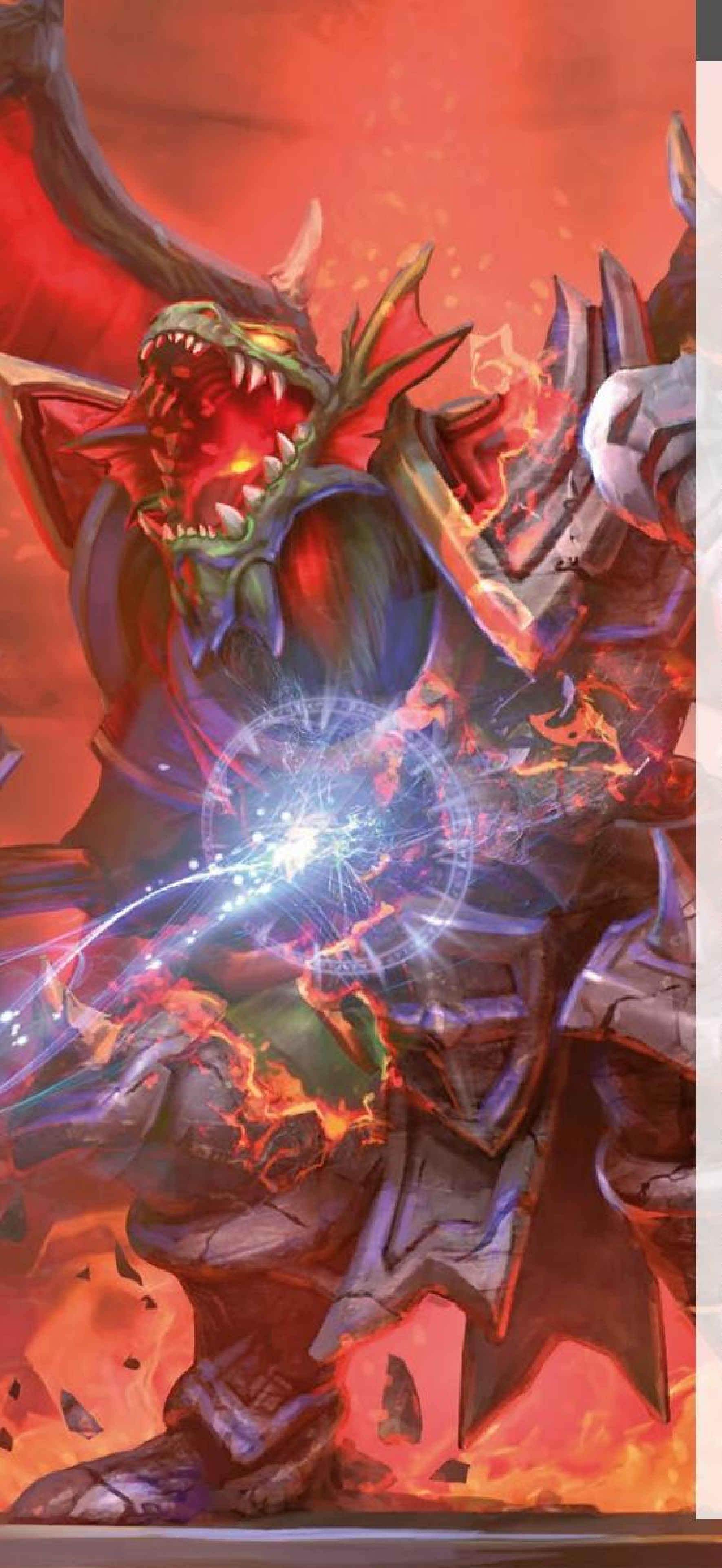
[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!







PIROMANÍACO

Ahora quemé la Xbox One también. La enchufé a 220, como si fuera un mico de los más micos. Bueno, estoy senil y estoy yo mismo quemado, se sabe. Fue un segundito. Me estaban hablando, estaba en panic attack por el deadline de este número, no había dormido bien y me acababa de llegar de nuevo la factura de "esa empresa que ya saben" a pesar de haberme dado de baja cien veces. La enchufé y volé el edificio.

Pero respawneamos todos. Allá quedaron en el tintero la review de Child of Light, esa belleza rolera de Ubisoft creada con el UBIart engine y con gráfica tipo acuarela. Me gané un achievement: quemé la generación completa de Xbox, a la primera la enchufó a 220 el Sr. Max Ferzzola, y más tarde otra vez mi querido pequeño Jerónimo. A la X360 (primer modelo) la quemé yo pero de tanto amor, años y años de amor incluso en los peores veranos. Y ahora la One descansa en paz en el Paraíso de Microsoft.

Y ya sobre el final, cuando agonizaba y todo parecía perdido, me llegó un código de descarga de Project Root, el precioso schmup de OPQAM. Quise fichinearlo para la review, pero me morí. Muchas veces. No pude terminarlo a tiempo. Es difícil o realmente debería jubilarme. Hermoso. No es fácil. Es un Shoot 'em up para hombres y mujeres de pelo en pecho. Tienen que probarlo. Te vuela el casco. Como si te enchufaras a 220v.

Ah, cierto: como tengo la horrible teoría de que nadie lee estos editoriales que escribo al cierre de edición con mis últimas fuerzas, voy a sortear un código de descarga de Diablo III: Reaper of Souls (¡arrrmoso!) entre los micos que logren escribir esto: http://bit.ly/Rb6oEC

¡Nunca pierdan el glamour!

Dan





Goat Simulator

El plan del Dr. Picor para acabar con Moki

POR ESTOS DÍAS CORRE UNA EXTRAÑA FIEBRE por un extraño fichín, de esos que carecen de sentido. Una fantochada que sin ninguna explicación se ganó el corazón de la prensa mundial a fuerza de bizarror absoluto y berretón. Una porquería de esas que en otra época serían un posavasos perfecto, pero hoy pega la vuelta para convertirse en un hit de la pavada. Goat Simulator, un fichín indie producto de mentes fumonas, llegó para pasar de largo y se quedó... más de lo que hubiera querido.

Reconozco que soy un tipo pochoclero para los fichines. Prefiero las grandes superproducciones donde los gráficos me vuelan la cabeza y es muy raro que me detenga a probar cosas indie. Raro, no imposible. Fue entonces cuando estalló toda esta fiebre pedorra de Goat Simulator. El primero en caer bajo sus hipnóticos poderes fue Durgan. El muy pelón quedó enamorado como una quinceañera y empezó a contagiar a todos con sus elogios de horchata. Claro, un referente como él no tardó en esparcir el virus con la efectividad del mordisco de un zombie de The Walking Dead. En un par de días, el escuadrón de pericos de la editorial no hacía más que hablar de las pavadas de la cabra. El mordisco del zombie me tocó a mí también y descubrí que soy inmune. Soy la Ellie (The Last of Us) de esta historia, porque no me contagié. Instalé esa porquería en mi máquina y pese a ser de última generación, todos sus coolers gritaban al máximo pidiendo socorro. Una porquería que además necesita hard... Dios nos libre. Después de 45 minutos sin sentido y con un par de sonrisas en el bolsillo (el del culo porque ni siquiera daba para ir con la billetera en el de adelante) estaba listo para desinstalarlo. Pero Durgan me pidió que se lo haga probar al Dr. Picor. El nombre hizo eco dentro de mi cabeza como una pelotita de pinball. Dr. Picor... picor... picor... picoooor (imaginen esto con eco).

Mucho tiempo me llevó erradicar esa torcida figura de la farándula fichinística de mi vida. Finalmente había logrado dominar a ese Mr. Hyde que llevaba adentro, y este miko quería que volviera a liberarlo. No señor. No lo haré.

Esa noche dormí como el culo. Soñé que corría, pero no era yo, mis manos eran pezuñas, mi cuerpo era peludo y me subía a una grúa una y otra vez y me tiraba para estrellarme en el piso y volver a subir. Cada vez que caía se oía una carcajada y cuando miré al cielo, ahí estaba él. Era el Dr. Picor. Pequeño, peludo, suave, con sus horrendos anteojos -92. Tenía un gamepad de Xbox en sus manos y me decía: "eso es hermoso, sube otra vez" y yo subía...

Me desperté empapado en sudor y con una palometa en el calzón.

Esa mañana sobre la mesa, junto al teclado y mi joystick plateado, había un cuaderno de notas con unas letras garabateadas con apuro. Imposible no reconocer esa caligrafía endemoniada. ¡Era él, el Dr. Picor! Un frío me corrió por la espalda y subió hasta la nuca como un latigazo. Las manos me empezaron a sudar y la bobina empezó a latirme con fuerza. Podía sentir la sangre golpeándome la cabeza y me agarré la cara con las dos manos. Con horror y de coté le eché un vistazo al cuaderno:

Por Sebastián Di Nardo y Dr. Picor



Crónicas del Dr. Picor y Goat Simulator

Hora 1. De peatón a proctólogo

Goat Simulator es un hallazgo. Un cuadrado que es el reino del sinsentido acompañado por una cancioneta demencial y muy pegajosa. Un sandbox hermoso donde una cabra puede hacer todas sus monigotadas. En un principio recibí órdenes para hacer determinados quest. Salté una valla, hice una pirueta de 360 y me hinché las pelotas. Vi a un desprevenido transeúnte y corrí a darle una cornada en las bolas. ¡Genial! El tipo salió despedido unos 100 metros virtuales como un muñeco de trapo junto con la cerca que tenía delante. Cuando encontré el cuerpo del pobre desafortunado, tenía la cabeza adentro del ano. De peatón a proctólogo de una cornada. Las maravillas de la física de este fichín.

Hora 2. La plaga bíblica

Encontré una extraña torre de piedra de dos pisos con una escalera y una puerta. De la puerta asomaba una cabra y decidí investigar. Subí hasta el último peldaño y entré por el hueco. ¡Al instante salí eyectado a una habitación de castillo con una alfombra roja! A cada lado una fila de cabras se inclinaba ante mi grandeza cuando pasaba. Al final me subí a un trono con calaveras en llamas y la cabra pegó un alarido gutural. Un instante después aparecí en el campo con una estúpida careta negra de cuernos largos. La diferencia es que ahora cada vez que apreto un botón caen cabras muertas del cielo. ¡¡¡OHhhh Síii!!! ¡¡Una peste bíblica!! ¡Iré corriendo a la casa de enfrente a cagarles el asado a unos vecinos con una lluvia de cabras! Ya lo dijo Yavéh, portáos bien o con una lluvia de cuernos les caeréeee, ¡¡jijiji!!!

Hora 2 1/4. El hombre barrilete

Descubrí que cuando le pego un lengüetazo a algo queda pegado y puedo arrastrarlo con la lengua. Eso sí, se estira como la lengua del Dr. Richards de los 4 fantásticos, creando un efecto muy gracioso. Le pegué un lengüetazo al cadáver de un señor y salí corriendo. El cadáver casi levanta vuelo como si fuera un barrilete y me recordó al papanatas de Moki cuando intentaba sin éxito hacer eso en la playa con un barrilete de papel para robarle una sonrisa a su hija. Por supuesto el muerto no despegó pero cuando frené en seco le solté la lengua y salió volando bastante lejos. Le pegué a una señora que tomaba un trago en el jardín de su casa.
El efecto Club la Nación... 2x1.

Hora 2 1/2. La cabra del demonio

Descubrí en un sendero de la montaña un camino con antorchas, más allá un pentagrama demoníaco. Paveando con el poder de hacer llover cabras en ese lugar, algo pasó. Cuando llegué a la quinta cabra se elevaron en el aire y formaron una bola de carne. Pensando que armé la podrida salí corriendo y eso que hice me convirtió en una cabra del demonio. Ahora tengo una cabra negra con cuernos largos y ojos rojos. Con la misma tecla que hago caer cabras vi que eructa un vapor violeta. No se para que sirve aún, pero si tengo eso activado y me caigo, este bicho idiota no para de rebotar por el aire y sin control.

Hora 2 3/4. Albóndiga humana extra crispy

Después de intentar controlar el rebote descontrolado sin éxito, descubrí que el vapor sirve como la lengua para recolectar cosas y moverlas, pero con esto puedo arrastrar más de un objeto. Se me ocurrió juntar a los pavotes del asado y formé una gigantesca bola de gente que al tomar contacto con la parrilla se prendió fuego. El resultado, una gigantesca albóndiga de cadáveres en llamas. En medio de los gritos cada tanto uno salía despedido varios metros. ¿Cómo quieren su albóndiga? ¿A punto o extra crispy?



Hora 3. Encuentros cercanos del tipo cabrón

Encontré en medio del pajonal unas marcas, como esas que había en los libros donde la gente dice que vio ovnis. En una punta había una boya que parecía un palo con una pecera. En la otra punta solo había un palo pero vi que en la cochera de una casa vecina tenían la pieza que faltaba. Le pegué un lengüetazo y la llevé a cuestas jijiji. El problema es que se me enganchó al saltar la cerca y salió volando al pajonal. Ahí entendí lo de buscar la aguja en un pajar, jijii. Cuando lo encontré lo puse y apareció un ovni gigantesco y tiró un rayo. Metí a la cabra y los estúpidos enanos verdes que volaban esa llanta de auto gigante, me tendieron una trampa y me dejaron flotando en el espacio. No había manera de volver. Me cago en la madre de Ridley Scott que fue el monigote que parió a Alien, jiji.

Hora 3 1/4. La cabra cohete cuando explota te rompe el...

Pasaba al trote con la cabra y desprevenido pisé un cohete de fuegos artificiales. La porquería esa se adhirió a la espalda y me sacó volando. Traté de controlarla en el aire y explotó. El pobre bicho cayó como un muñeco de trapo con los pelos de la cola humeando. Una pavada muy recomendable, sobre todo si les gusta el olor ahumado de pelo anal de cabra.

Hora 3 1/4 + un poquito. La cabra a propulsión

En el último piso del edificio en construcción me encontré con una mochila propulsora. El cuadrúpedo se lo puso en la espalda y feliz dije: "soy Buzz Cabralightyear y voy a surcar del infinito al más allá". Y así fue. Fui al más allá porque prendí esa porquería y la cabra descontrolada voló hasta tocar las estrellas y cayó de cabeza. Genial jijiji.

Hora 3 1/2. El arte de volar con la lengua

Todo el tiempo hay un pajarón dando vueltas con un ala delta. Leí por ahí que uno podía intentar treparse, pero una teoría hay que demostrarla. Pasé horas trepando como un pelón a una grúa kilométrica para intentar saltarle encima. Finalmente se me ocurrió ponerlo en cámara lenta para calcular el salto con cuidado y conseguí caerle. Feliz vi a mi cabra volar sobre el ala delta con la lengua afuera, como un perro que saca la cabeza por la ventanilla de un auto. Todo era felicidad hasta que accidentalmente apreté el botón de la lengua y el bicho estúpido terminó volando colgado del ala delta. Entonces fue más feliz aún jiji.

Cuando me solté caí al lado de un auto que da vueltas en círculo en el pajonal y se me ocurrió hacer el truco de la lengua. La cabra se convirtió en una especie de boleadora y cuando la solté se disparó hasta la otra punta del sandbox. Cuánto amor por Dios jijiji. Este fichín lo es todo.

Conclusiones: Creo que es un sandbox ideal para reemplazar a Moki por la cabra. La cantidad de torturas que podría hacerle a este mequetrefe no tiene límite. Mañana me pondré a trabajar en eso.

Cuando leí eso me horroricé. ¿Y si consigue meterme ahí adentro? Entonces recordé mi sueño. Prendí la máquina y desinstalé el Goat Simulator en el acto. Por las dudas...

Goat Simulator nunca tuvo intenciones de ser un juego terminado, sólo es un prototipo hecho en broma durante una game jam interna de los suecos de Coffee Stain Studios, autores de Sanctum 2, un FPS estilo tower defense. Querían aprender a desarrollar en el Unreal Engine y terminaron vendiendo la cabra en Steam. ¿El secreto? Hace reír, que no es poco.



Brick Force

Lo nuevo de Axeso5: ¡Tiros, sandbox y cosa golda!

CREAR PARA LUEGO DESTRUIR. Es la consigna de esta nueva propuesta que gracias a Axeso5 ya podemos disfrutar en Latinoamérica. En Brick Force, un FPS descontrolado de espíritu LEGO, las partidas consisten en crear el terreno mismo en el que vamos a surtirnos a tiros. Con un poco de Minecraft y otro poco de Counter Strike en la mezcla, Brick Force oscila entre la creatividad y la violencia de una forma muy peculiar.

Los mapas pueden ser editados en la soledad de una tarde de miércoles, como también creados en forma conjunta con otros siete quemados dispuestos a pasarse el domingo recreando los pasillos del Malba. Una vez listos, podemos guardarlos y compartirlos con el resto de la comunidad.

El proceso de creación recuerda mucho a Minecraft, obvia fuente de inspiración del diseño general del juego, junto a 3D Dot Heroes y tantos otros "de cubitos". En este caso el sistema está simplificado al máximo: disponemos de una paleta que vamos alternando con los números del teclado y en la que se incluyen varios tipos de cubos por defecto, y con una pistola podemos ir "disparando" cubos o borrándolos. Accedemos a otro tipo de cubos especiales por un menú, donde hay ciertas piezas limitadas (como ruedas y torretas) e incluso algunas exclusivas por las cuales tendremos que pagar.

Una vez que en una partida online se superan los 15 minutos destinados al armado del escenario, más te vale que hayas forjado una buena trinchera, porque empieza el delivery de balazos. Como en todo juego del estilo, contamos con ametralladoras, pistolas y granadas, aunque en realidad se trate de armas falsas que disparan pequeñas sopapas. Cuando las balas se acaban, podemos ir a darnos murra con llaves de tuercas. Por otros diez minutos los equipos rivales rojo y azul se matan entre sí una y otra vez hasta que gana la partida el bando que más enemigos derrotó.

También podemos empezar una partida rápida en un mapa ya creado y calificar el mapa al final de la misma. Hay varias armas, algunas más delirantes que otras, que irán apareciendo a medida que subamos de nivel. Como todos los juegos free-to-play, tiene la posibilidad de conseguir nuevos trajes de guerreros y superhéroes para nuestros soldados.

Desarrollado por EXE Games en colaboración con Infernum, actualmente en el sitio de Axeso5 se está llevando a cabo la etapa Beta, por lo que son bienvenidos a participar y probar esta extraña experiencia para la cual podrán aportar su crítica constructiva. Jeje. Constructiva, ¿se entendió? Porque construís.



Por Santiago Figueroa Morton



Armikrog y la vuelta de Pencil Test Studios

Con las manos en la masa

PLASTILINA, ALAMBRES, PACIENCIA Y AMOR A LOS FICHINES son la combinación perfecta para lograr uno de los juegos más esperados de este año para los retro gamers. Preparen hojas, lápices y todas esas ganas acumuladas de ver una aventura gráfica clásica, porque esta va a dar que hablar.

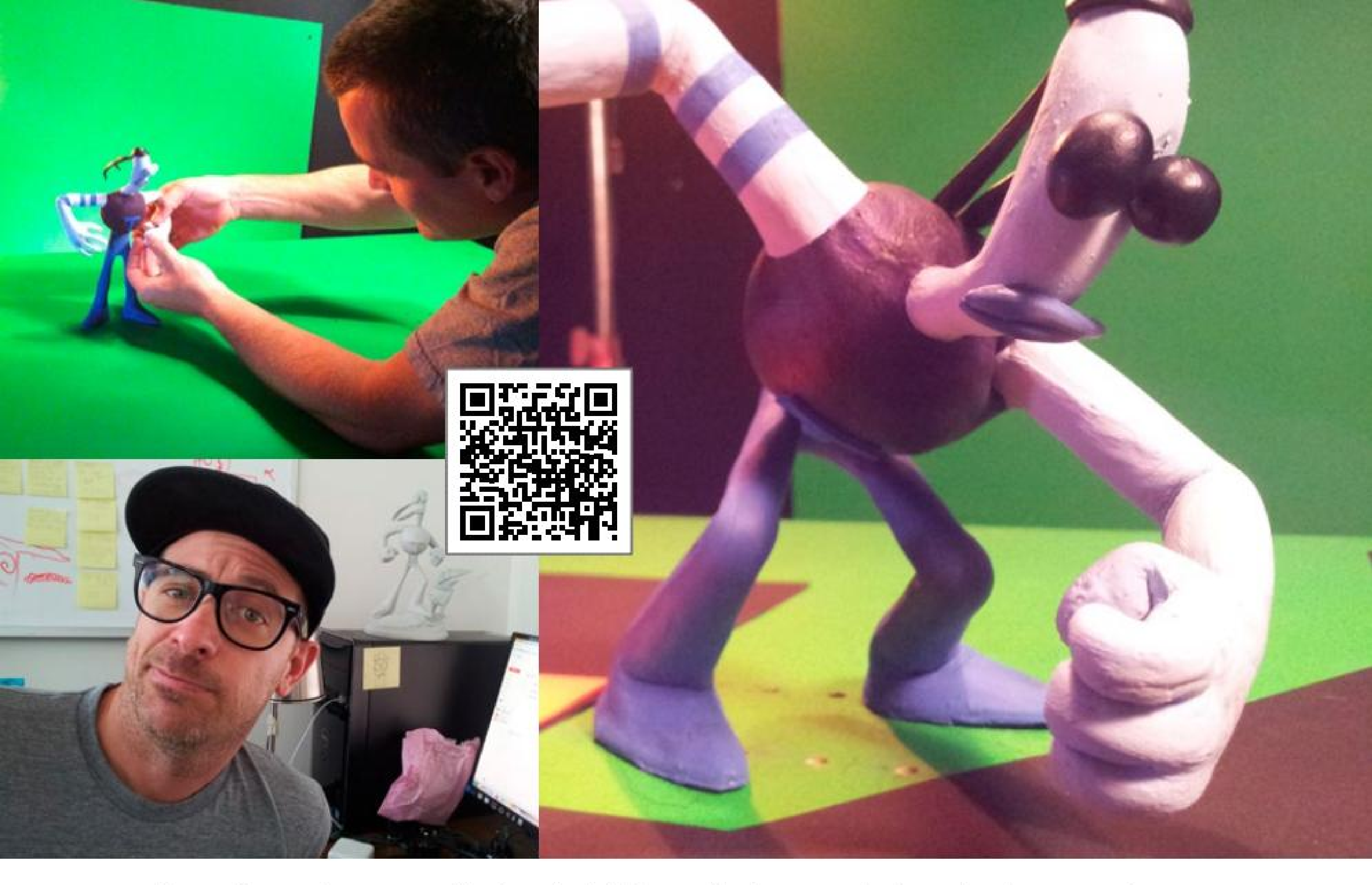
A lo largo de los años muchos juegos marcaron nuestras vidas, pero cuando se es mozalbete uno no presta atención a ciertos detalles, detalles como quién hace el juego o la empresa que los publica. No nos interesaba, queríamos jugar y nada más. Como muchos jóvenes lectores, quien escribe nació en la década del 90, pero jugamos juegos que preceden a nuestro nacimiento. Eventualmente nos pica el bichito y descubrimos que varios de esos que se quedaron con nosotros a pesar del paso del tiempo, fueron creados por las mismas personas, próceres del fichín que se desempeñaban en dos empresas diferentes: Tim Schafer, Ron Gilbert y Dave Grossman, en LucasArts y Mike Dietz, Ed Schofield y Luis Gigliotti, en Virgin Interactive/Shiny, por nombrar algunos.

En 2013 tuvimos la posibilidad de viajar a Los Ángeles para presenciar la E3 y conocer a dos de estos próceres, Mike y Ed, sin dudas uno de los mejores momentos en la carrera de cualquiera que cubra la industria. Poder sentarse a charlar con dos personas que tuvieron semejante impacto en nuestras vidas no tiene precio. Por esos días acababan de lanzar un proyecto en Kickstarter, un proyecto que buscaba retomar sus orígenes como developers, volviendo a The Neverhood. La iniciativa fue un éxito, recaudó más de lo necesario para financiarse. Este juego se llama Armikrog.

Armikrog es una nueva aventura gráfica hecha en Stop Motion y Claymation, y es considerada una secuela espiritual de The Neverhood. Pero tiene varios cambios que le dan un giro distinto, como que los personajes hablan. "Armikrog cuenta la historia de un viajero espacial llamado Tommynaut y su perro espacial ciego Beak-Beak. (...) Ellos se estrellaron en este planeta y no saben dónde están, por qué o qué clase de planeta es. En un principio la historia será sobre cómo escapar de allí, pero a medida que avance tratará otros temas y se cruzaran con personajes que cambiarán no solo su viaje, sino también el destino del universo", detalla Luis Gigliotti. "Uno se puede identificar con la necesidad de Tommy de sentirse importante. Él quiere sentir que hizo algo, no por ser egoísta, sino por la misma razón que los humanos queremos y tratamos de explorar la razón detrás de ello. (...) Él quiere salvar el planeta, hacer algo grande."

Para este equipo el significado de este proyecto va más allá de trabajar en una aventura gráfica o recuperar un estilo perdido como Claymation. Para ellos, como bien dice Ed, "es volver a los días de The Neverhood. No solo por el juego en sí, sino por trabajar con este equipo luego de 18 años. Hasta ahora ha resultado tal cual lo esperábamos. Poder estar con Mike y Lu, trabajar con Doug TenNapel y los otros chicos del equipo original es como un trabajo soñado. Querés trabajar con tus amigos y pasarla bien, y eso es lo que estamos haciendo."

Por Laura Romero
@lauritta168



Pero, ¿cómo puede ser que recién después de 18 largos años tengamos otro juego de estas características? La respuesta es Kickstarter. Esta plataforma de Crowdfunding le ha dado vida a propuestas como Mighty N°9, Broken Age y la consola Ouya, rompiendo con las trabas de los distribuidores y obedeciendo a la voluntad de la gente. Mike explica: "Nadie quería pagar por un juego así, porque los publishers no creían en él. Por eso el sistema de Crowdfunding ha sido genial. (...) La campaña de Kickstarter fue una prueba para ver si la gente seguía interesada en las aventuras gráficas como The Neverhood. Estamos muy felices de que haya sido así, ya que somos felices haciéndolos." Ed continúa: "Es divertido hacer algo con tus manos y luego verlo en el juego. Pero en ese momento no teníamos idea de lo que estábamos haciendo. Las mezclas de colores o cómo derretir la plastilina, fueron técnicas desarrolladas sobre la marcha. Las computadoras antes eran muy limitadas, ¡ahora la resolución es increíble! Pero no todo ha cambiado, estamos usando las mismas luces, las que usamos en The Neverhood. Incluso algunas partes de las marionetas son las mismas", finaliza Mike.

La aventura de Klayman fue única en muchos aspectos. No tenía texto, casi no había dialogo y la música o su ausencia hacía gran parte del trabajo, entonces ¿por qué decidieron hacer cambios? "Nunca habíamos hecho una aventura gráfica, hicimos el juego que queríamos jugar. Fuimos influenciados por aquellos que nos gustaban como los de LucasArts. (...) Hicimos algunos cambios como que no tenía inventario, la única interfaz era el mouse, a través del sistema point n' click. Tratamos de mantenerlo lo más simple posible para que te pudieras sumergir en la experiencia sin interrupciones. Lo más importante es que hicimos lo que nosotros considerábamos divertido."

En sus inicios fueron muy conocidos por ser los principales animadores de Virgin Interactive y tienen en su haber grandes títulos, como Aladdin, Cool Spot y Earthworm Jim. Al preguntarles sobre esto, Mike dice: "Estoy orgulloso de la mayoría de aquellos juegos en que trabajamos. Todavía tengo una Genesis y la conecto a veces. Es muy divertido jugarlos y realmente los disfruto. Son juegos que nosotros disfrutábamos hacer y que nos parecían divertidos", agrega Luis. Pero cuando les preguntamos cómo se sentían al tener juegos en el Top 10 de la consola las respuestas fueron geniales: "Si haces muchos juegos, es muy probable que uno o dos lleguen allí. Pero sí, es genial resistir el paso del tiempo", dice Mike. "También tenemos juegos entre los 10 peores. Eso nos mantiene humildes", completa Luis.

La nostalgia siempre tira, y por todo esto y más, para mitad de año tendremos que tener nuestros lápices afilados, hojas listas y muchas ganas de resolver puzzles, porque si bien Armikrog no tiene fecha de salida, la idea es lanzarlo a más tardar en julio. Prepárense, porque va a estar muy bueno. [i]

MONUMENT VALLEY

Monument Valley
Arquitecturas imposibles y un juego sobre el perdón

TRAS DIEZ MESES DE TRABAJO, el estudio británico Ustwogames lanzó en abril Monument Valley para iOS (corre en iPhone, iPad o iPod touch), y en breve promete su versión para Android. Monument Valley fue desarrollado íntegramente con el motor Unity 3D.

Ustwogames es un estudio independiente establecido en Londres, que cuenta actualmente con ocho miembros de procedencias muy diversas (tanto de la industria AAA –Fable– como del desarrollo independiente –Aftermath, Joe Danger, Hackycat). Ya han lanzado los juegos Whale Trail y Blip Blup.

La empresa define Monument Valley como una "aventura ilusoria" sobre el perdón y la arquitectura imposible, inspirado en la obra de M.C. Escher, los grabados japoneses y el diseño 3D minimalista. Cada nivel es una combinación artesanal y única de puzzles, diseño gráfico y arquitectura.

Los jugadores descubren intuitivamente las reglas del mundo que propone Monument Valley, manipulando la arquitectura de sus escenarios. Se ha buscado en todo momento equilibrar dificultad y deleite en la experiencia del jugador.

"Hemos enfocado nuestra atención al diseñar el juego en la respuesta de los usuarios, y esperamos que MV sea lo que la gente busca ahora mismo: un juego premium de la más alta calidad artística, que ofrezca a los jugadores un viaje satisfactorio de principio a fin", dicen.

Hablamos con David Fernández Huerta, artista valenciano, parte del equipo. Tiene experiencia fuera y dentro de la industria de videojuegos. Trabajó como director de arte en Akaoni Studio desde sus inicios hasta 2011, principalmente en Zombie Panic in Wonderland.

[i]: ¿Por qué la elección del nombre Monument Valley?

DH: Hubo un momento en el desarrollo en el que decidimos que nunca encontraríamos un nombre adecuado para el juego, así que elegimos ese nombre porque nos sonaba bien. Curiosamente, el nombre elegido afectó la historia que acabamos contando, en lugar de describir una narración que tuviéramos pensada de antemano.

[i]: ¿Definen el juego como una "aventura ilusoria"?

DH: Monument Valley se desarrolla en un mundo en el que las cosas no son lo que parecen, desde las perspectivas imposibles e ilusiones ópticas hasta la verdadera identidad o motivaciones de los personajes. "Puzzle", "plataformas", "point and click" o incluso "juego" son palabras con las que no se puede definir exactamente la experiencia de Monument Valley, así que hemos preferido inventar nuestro propio género y dejar que el jugador decida lo que significa.

[i]: Visualmente Monument Valley es bellísimo. En base a la experiencia estética que propone, ¿clasificarían este juego como "art game"?

DH: Los videojuegos tienen un valor artístico intrínseco, que no tiene que ver con la experiencia estética que propongan. El hecho de que nosotros nos hayamos decidido por una dirección artística menos convencional convierte a Monument Valley en un juego más bonito, pero no más Arte. Lo mismo, nos parecería ridículo, si aplicáramos el mismo concepto a otras ramas del arte como la pintura, ¿es la Mona Lisa un "art painting"?

Por Cecilia Barat
@La_Barat







[i]: ¿Qué relación conceptual establecen entre el "perdón" y los mundos impracticables de M.C. Escher?

DH: Más que establecer relaciones claras entre conceptos, hemos preferido dar a los usuarios una serie de elementos y dejar que sean ellos los que interpreten lo que ven. Por supuesto, nosotros tenemos nuestra versión de lo que cada cosa significa, pero cualquier interpretación de los usuarios es igualmente válida.

[i]: ¿En qué elementos de los grabadores japoneses se inspiraron?

DH: Los colores suaves, los degradados sutiles, el gusto por el paisaje o el uso del espacio negativo son algunos de los factores estéticos que han inspirado el aspecto visual del juego. Además, los grabados ukiyo-e, retratan escenas del mundo terrenal, lo que guarda relación con la historia del juego.

[i]: Las imágenes del juego revelan dos mundos diferenciados a través de elementos arquitectónicos: uno asociado al Occidente cristiano y otro al Oriente islámico. ¿Por qué eligieron esos indicios culturales en las imágenes del juego? Nos sugirió un mundo medieval, asociado con las cruzadas o con la "recuperación" de territorios (confrontación) y con Al Andalús (área de convivencia).

¿El "perdón" está vinculado a estas dos culturas, hoy en apariencia confrontadas, pero que tienen estrechos lazos y una historia común?

DH: Elegimos estos estilos arquitectónicos porque te transportan instantáneamente a ese mundo mágico de los cuentos. Inicialmente, nuestra intención era dar a cada nivel un estilo arquitectónico distinto, pero en un momento dado encontramos que la cúpula bulbosa era uno de los elementos que mejor funcionaban visualmente, y nos sirvió para unificar la estética del juego.

El tema del perdón en el juego está más relacionado con el Imperialismo Occidental que con las cruzadas, pero el hecho de que planteen estas preguntas pone de manifiesto que nuestra intención de dejar al jugador espacio libre para la interpretación fue una decisión acertada. Desde luego es una lectura perfectamente válida.

[i]: Las arquitecturas imposibles expresan justamente la imposibilidad de establecer encuentros, tender puentes. ¿Qué experiencia se propone al jugador?

DH: También se podría decir justamente lo contrario: lo que a simple vista parece imposible solo requiere un cambio de mentalidad para hacerse posible.

Pueden encontrar a Monument Valley en el App Store y próximamente en Google Play.
www.monumentvalleygame.com [i]



EVOLVE

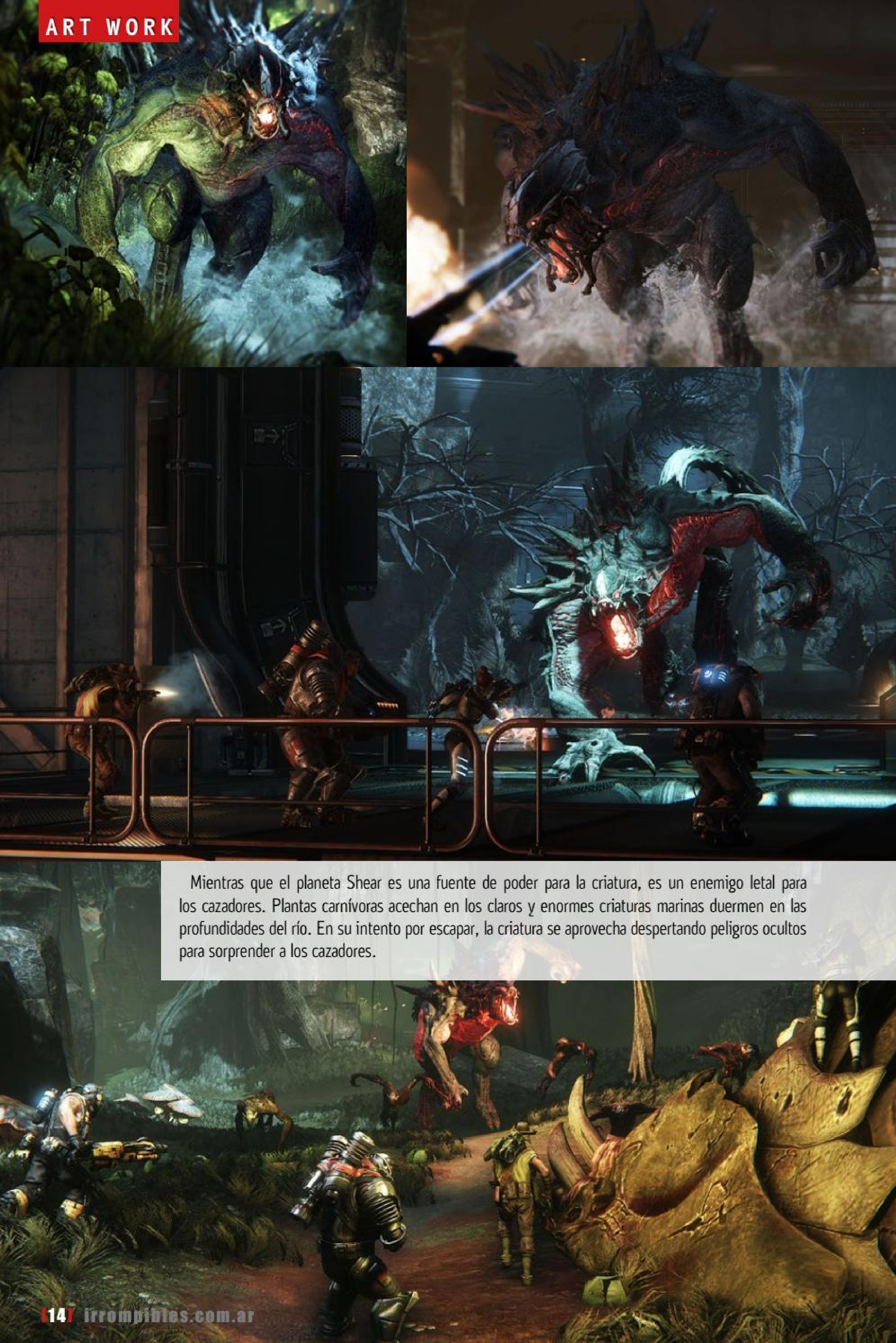
La presa acecha a los cazadores

Por Tomás García
@Zripwud

***LOS CREADORES DE LEFT 4 DEAD VUELVEN** con una nueva propuesta creada completamente en CryEngine. Cuatro jugadores se enfrentan a un jugador que debe aprender a sobrevivir, adaptarse a las técnicas de sus enemigos y evolucionar a su criatura para esperar el momento indicado y tirar todo su nuevo poder contra los cazadores.*

Los cazadores están divididos en cuatro clases, cada una con armas, herramientas y habilidades específicas para encontrar y retener a la criatura mientras destruyen su escudo y logran derribarla. El trabajo en equipo de cada una de las partes es vital para vencer a la criatura, y en un escenario hostil, las herramientas de cada clase ofrecen información clave para no caer presa de la criatura o los otros peligros que acechan.

Para evolucionar, la criatura primero debe sobrevivir, evitando a los cazadores mientras se alimenta de la fauna del planeta Shear. El alimento permite endurecer su piel y alcanzar nuevos y más feroces poderes, pero debe tener cuidado, porque mucho movimiento puede espantar las aves en las copas de los árboles o moverse rápido deja huellas en el suelo, información vital para los cazadores.



Mientras que el planeta Shear es una fuente de poder para la criatura, es un enemigo letal para los cazadores. Plantas carnívoras acechan en los claros y enormes criaturas marinas duermen en las profundidades del río. En su intento por escapar, la criatura se aprovecha despertando peligros ocultos para sorprender a los cazadores.



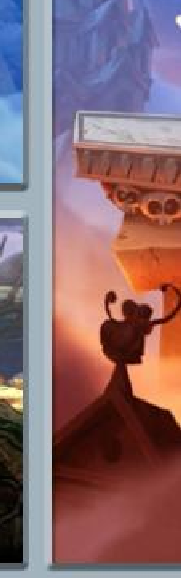
La criatura es poderosa y aún en su nivel más bajo es resistente, pero la única manera de triunfar es siendo paciente y alimentándose mientras evita a sus oponentes. Puede usar sus sentidos para vigilar a los cazadores a lo lejos, esperando el momento oportuno en que uno de ellos se separe del grupo para convertirlo rápidamente en su presa. [i]











UBIart Framework

Hermosas cosas que mirar y jugar

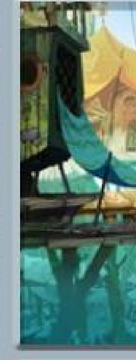
HACE TIEMPO QUE LOS VIDEOJUEGOS SON ARTE, ¿pero no es hermoso cuando los juegos se ven como arte arrancada de las paredes de un museo? Hay una plataforma de desarrollo llamada UBIart Framework, nacida en las entrañas de Ubisoft, que da lugar a algunas de las más bellas creaciones que pueden verse en el universo del 2D.

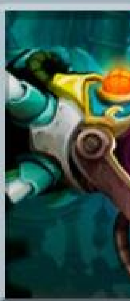
Desarrollado en parte por Michael Ancel, creador de Rayman y quien estuvo a cargo de su relanzamiento, la intención de su existencia es, según dicho por él: "Limitar las tareas repetitivas para mantener al equipo contento y lo más pequeño posible". O sea, poder hacer más con menos. Así es como UBIart ha sido la plataforma para varios desarrollos de equipos reducidos, como Rayman Origins, Rayman Legends, Child of Light y Valiant Hearts.

El primero en ver la luz fue Rayman Origins, presentado en la E3 2010 y lanzado en noviembre de 2011. Esta nueva encarnación de las aventuras de la mascota plataformera de Ubisoft da un renovado aliento de vida a sus personajes a través de un arte único, sólo alcanzado por lo maravilloso de su banda sonora y humor irreverente. Los trailers nos mostraron una experiencia animada superior al cell-shading, con objetos totalmente palpables, como si nuestras series de TV se volvieran interactivas.

Aunque gozó de un limitado éxito, en 2013 Ubisoft dio luz verde a su secuela, Rayman Legends, superando aún más la sorpresa de la primera entrega. Esta vez, se optimizan tanto las mecánicas de juego







Por Santiago Figueroa Marton







como los aspectos visuales, la banda sonora y la rejugabilidad. Rayman Legends es una experiencia obligada para todo amante de las plataformas. UBIart Framework demuestra que puede ser aprovechado al máximo, así como fácilmente utilizable en todas las consolas.

Pero esta plataforma no sólo da lugar a plataformas (¡Cuac!): también aparecen otras propuestas como Child of Light, uno de los RPGs más esperados y con un excelente recibimiento que ya se encuentra disponible. Cada imagen o video que aparecía no hacía más que elevar el picor ante un juego que derrocha belleza en cada pixel. Con el Director Creativo de Far Cry 3 a la cabeza, sus creadores nos prometieron un sistema de combate en tiempo real con elementos de turnos, juego cooperativo y un apartado musical inolvidable.

Finalmente, Valiant Hearts, un juego de puzzles, cuya fecha de lanzamiento no está prevista aún pero se anticipa que será este año, es otra obra de arte que nos sorprende con su estética y en una nota más triste, nos contará la historia de varios miembros de un ejercito que deciden ayudar a un soldado a reencontrarse con su verdadero amor. La historia está inspirada por cartas reales escritas durante la Primera Guerra Mundial.

Ancel deseó desde su primer momento que el UBIart Framework sea lanzado como código abierto, pero esa decisión está aún en manos de los ejecutivos de Ubisoft. El tiempo dirá. Mientras tanto, nos seguirá dando hermosas cosas que mirar y jugar. [i]









Retrogaming cumple ocho años

¡Descubrimos micos más seniles que nosotros!

Por Durgan A. Nallar
@durgan

BUENO, NO TANTO PERO CASI. Seríamos de la misma generación de quemados por el fichín. Retrogaming fue fundado en 2006. Es el sitio sobre videojuegos clásicos más importante de Argentina y Latinoamérica, y su comunidad está formada no sólo por gente local, sino también por usuarios de Latinoamérica y otras latitudes (España, EE.UU.).

Retrogaming promueve la información, el coleccionismo, el intercambio de opiniones y el entretenimiento con todo lo que esté relacionado con videojuegos clásicos. Los micos organizan las ya famosas Juntadas en Capital Federal, GBA y el interior, en las cuales sus miembros y no miembros del sitio se reúnen "para jugar, jugar y jugar" (ellos no saben que se dice "fichinear", que no es lo mismo que jugar: jugar es de niñitos feos). A la fecha, estos micos ya organizaron cerca de 50 juntadas. Además, participaron en diversas exposiciones mostrando consolas y juegos clásicos y organizando torneos. Si se dan una vuelta por su sitio, verán uno de los foros de habla hispana más activos en Latinoamérica.

[i]: ***¿Por qué un sitio dedicado al gaming clásico?***

Decidimos crear un sitio y un foro diferente, en donde la gente pudiera conocerse entre sí y disfrutar de este hermoso hobby que tanto nos gusta de una manera amena, sin elitismos y con total libertad de expresión.

[i]: ***¿Qué opinan de los juegos actuales respecto de los clásicos?***

Quizás perdieron un poco el enfoque de lo que era un videojuego clásico. Hoy por hoy es todo online, todo muy realista y, por ende, ya prácticamente todo es muy parecido. Se perdió un poco eso de juntarse y disfrutar con amigos de videojuegos simples pero muy divertidos. Igual sabemos que el gaming y los jugadores evolucionan, y que hoy en día también hay títulos y experiencias de juego muy entretenidas. Nuestra opinión con respecto a los juegos actuales se basa, en definitiva, en que a nosotros nos mueven más los juegos de antes.

[i]: ***¿Cómo es el tema de las juntadas, qué hacen, dónde, cómo?***

Nos juntamos en la casa de alguno de los miembros y pasarnos tardes, días e incluso fines de semanas enteros jugando con consolas clásicas y compartiendo charlas, comidas y sorteos. Cada juntada se da en un ambiente muy cordial, somos un gran grupo de amigos en el que nos conocemos con todos, y en donde al mismo tiempo la gente que recién llega al sitio es súper bienvenida. Buscamos pasarla bien jugando clásicos de antaño, disfrutando de los multiplayer offline y compartiendo un agradable momento bien noventoso (y hasta ochentoso, jeje). Las hacemos en varias partes del país: Capital Federal, Gran Buenos Aires, Costa Atlántica y Rosario. Al tener tantos miembros y de tan diferentes lugares, la cosa se va haciendo cada vez más federal. Incluso tenemos pendiente una juntada en Uruguay, que esperamos poder llevar a cabo muy pronto.

Retrogaming es un sitio pensado y abierto a todos los amantes de los videojuegos clásicos, sin importar si son coleccionistas o no. Y todas las actividades que se hacen (exposiciones y juntadas) son gratuitas y abiertas a todos. Búsquenlos en www.retrogaming.com.ar ¡Feliz cumpleaños, feos! [i]



Tecnobar

Donde todos saben tu nombre y siempre se alegran que viniste

EN LAS PROFUNDIDADES DE PALERMO, en esa calle que lleva el nombre del Comandante que dio la vuelta al mundo con Darwin, hay un lugar que deberían visitar. Luces de neón cambian de color al ritmo de la música y la gente disfruta de alguna bebida refrescante mientras conversa bulliciosamente, mientras otros fichinean como dementes en una esquina. ¡Deberían visitar Tecnobar!

La historia de Tecnobar es tan simple como improbable. Es la típica historia de cuatro amigos gamers que soñaban con tener un bar, pero en 99,9% de las historias esa idea queda ahí. Queda en un chiste del momento, en una expresión de deseo, pero siempre tiene que estar la excepción a la regla.

En una noche como cualquier otra noche, en un cumpleaños estaban cuatro amigos: Norberto, Marcos, Guido y Fabián. Marcos, recién empezando la carrera de Ciencias Económicas en la UBA, estaba en otra: "Qué lindo sería tener un bar con fichines. O sea, combinar todos los vicios." Y Norberto, que no era la primera vez que escuchaba esas palabras salir de la boca de su amigo, se cansó y finalmente dijo: "Dame dos años."

Esa noche fue en 2012. Hoy, estamos sentados en una larga mesa en un rincón de Tecnobar, mientras los cuatro amigos recuerdan esa noche. A nuestro alrededor hay mucho movimiento porque están haciendo los últimos preparativos para la gran apertura. Pasaron solo dos años, pero para ellos, pareció una década.

¿Qué pasó en esos 730 días? Norberto, hoy CEO y líder natural, se puso el equipo al hombro como cuando había que organizar una juntada del clan en LoL y empezó a investigar el mercado. Días después Marcos se unió a darle una mano buscando lugares y de a poco el equipo de cuatro se completó. Estuvieron un año y medio investigando hasta que encontraron el lugar perfecto y Norberto consiguió los inversores. Pero aunque hoy siguen siendo los mismos cuatro amigos, recibieron ayuda de todos lados y se acuerdan de todos los que hicieron este sueño posible.

Guido define al equipo de una manera especial: "Yo soy la fuerza, el que pone la voluntad. Fabián es el alma del equipo; Norbert la cabeza, porque toma las decisiones; y Marcos el brazo izquierdo." ¿Y el derecho? Esa es Pato, la que hace que las cosas ocurran. Patricia es la quinta pata de una mesa que con cuatro tal vez se caía, la última adición y probablemente la más importante. Estaban a tan solo un mes de abrir y faltaban un montón de cosas para hacer, cosas que nunca se les hubiera ocurrido y no pueden faltar, y Pato con su experiencia les marcó el camino y los ayudó a concentrarse en el objetivo.

En el proceso, se encontraron con un sinfín de problemas. Una obra quedó a medio hacer y la tuvieron que terminar ellos. Hay muchísimo esfuerzo bajo el techo de Tecnobar y amor por lo que hacen, pero finalmente llegó el momento de abrir y disfrutar todo ese esfuerzo invertido.

Hoy Tecnobar es un lugar único que ofrece Buenos Aires para juntarse con amigos y tomar algo, fichinear o sentarse en un lugar cómodo a charlar. También es lugar de eventos y tienen varios torneos planeados para todo el mes. No hace falta que seas gamer para disfrutarlo, pero si lo sos, te vas a sentir como en casa. [i]

Por Carlos Pallastri
@Suited_Monkey



¿Vuelve NOLF?

The Operative: No One Lives Forever fue aquel amoroso fichín del 2000 donde éramos Cate Archer, una espía británica de los años 60 con toda la onda a Bond. Un FPS maravilloso, con mucha acción pero sobre todo con muchísimo glamour. ¡Nunca pierdan el glamour! Bien, hay buenas noticias. Al parecer, Night Dive Studios habría comprado los derechos a Activision (¡muhaha, tontos!) y se aprestaría a reeditar los clásicos (The Operative, Contract J.A.C.K. y A Spy in H.A.R.M.'s Way). No hay confirmación al cierre de esta edición pero ¡queremos más Archer!



Un Moki a la E3

*¡Se viene la E3! El mayor evento de amor al fichín del mundo, una especie de congregación religiosa donde todos los evangelizadores de la prensa acudimos en peregrinación sagrada cada año, siempre que nos den la f**ng visa y permiso en el laburo. Este año en representación de [i] acudirá nuestro pastor Moki, alias Sebastián Di Nardo, para traernos todas las noticias y lo que pueda pasar por la Aduana. ¡Suerte, Miko feo! Nuestro destino está en tus manos y esas zapatillas en forma de guante que usas.*



Último Carnaval en junio

El esperado fichín de OKAM Studio, el primer juego argentino que [i] presentó en tapa en su edición número 17 ya tiene fecha de salida: ¡Junio! No dejen de probarlo y amarlo. ¡Felicitaciones, OKAM!



Argentina en la GamesCom

Resultados de las primera y segunda ediciones de la Misión Comercial a Alemania

EN EL SUM DEL CENTRO METROPOLITANO AUDIOVISUAL, en el corazón del Distrito Audiovisual, en la mañana del primer día de abril tuvo lugar un encuentro en el que se reunieron todas las empresas participantes de las primera y segunda ediciones de la Misión Comercial a Alemania, llevada adelante por la Dirección General de Comercio Exterior (co-organizada por ADVA) desde el año 2012.

La reunión tuvo como objetivo hacer un seguimiento de desarrollo de negocios para las empresas que fueron parte de la delegación en los años 2012 y 2013. Martina Santoro, de OKAM Studios, dio su opinión: "En GamesCom conocimos nuestros primeros clientes, y fue nuestra primera experiencia en una feria. Es perfecta porque está todo en el mismo lugar, cuando fuimos por segunda vez había gente hablando bien de nosotros." Por su parte, el representante de Senscape, Agustín Cordes, comentó: "En la feria es muy fácil contactar publishers, ir a GamesCom te pone en el mapa de la industria. También es muy fácil tener acceso a la prensa".

El Director General de Comercio Exterior de la Ciudad, Marcos Amadeo, comentó la estrategia que parte desde la Dirección para la promoción de esta industria y la apertura de nuevos mercados, como Brasil, Corea o Japón. "Es una industria joven, que creció mucho en números y desde el Gobierno de la Ciudad tenemos dos distritos que la benefician (Audiovisual y Tecnológico). Nunca fuimos muy amigos de abrir el juego y desaparecer, sino que siempre buscamos darle un seguimiento a cada actividad o iniciativa que organizamos", reflexionó.

Desde ya, hacen falta más iniciativas como estas para que nuestra industria de desarrollo de juegos siga creciendo. Desde [i] saludamos a los viajeros y esperamos que nos den muchas cosas buenas en el futuro.

Para más información: www.buenosaires.gob.ar/comercioexterior o comercioexterior@buenosaires.gob.ar o 4126 2950 int. 3206. [i]

Números relevantes

- La industria tiene un universo estimado en alrededor de 75 compañías.
- Facturación anual de 85 millones de dólares, en donde el 95 por ciento de lo desarrollado se exporta a los mercados de Estados Unidos, Europa y Asia. La facturación promedio por establecimiento se ubicó cercana a $ 1.080.000.
- Así, mientras que los ingresos conjuntos de las firmas relevadas crecieron, entre 2009 y 2010, alrededor de 45%, los puestos de trabajo ocupados se elevaron casi 39%.



EDITOR: *BLIZZARD ENTERTAINMENT*
GÉNERO: *HERO BRAWLER (MOBA)*
PLATAFORMAS: *WINDOWS, MAC*
LANZAMIENTO: *2014*



MÁS DE 20 AÑOS DE HISTORIA DE BLIZZARD CONFLUYEN EN UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL POR EQUIPOS CON LOS ICÓNICOS PERSONAJES Y ESCENARIOS DE WARCRAFT, STARCRAFT Y DIABLO, TÍTULOS QUE CON SU SOLO NOMBRE HACEN TEMBLAR DE EMOCIÓN A LA COMUNIDAD. HEROES OF THE STORM LLEGA A COMBATIR EN UNA ARENA DONDE EL GÉNERO ORIGINADO POR LA PROPIA BLIZZARD SE HA VUELTO UN DEPORTE ELECTRÓNICO CON MILLONES DE JUGADORES Y PREMIOS INCONCEBIBLES EN OTRO TIEMPO. PERO ESTOS HÉROES DE LA TORMENTA SE PROPONEN REVOLUCIONAR EL ESTILO DE JUEGO CON PARTIDAS RÁPIDAS Y ESCENARIOS QUE REQUIEREN MÁS VELOCIDAD, INTELIGENCIA Y COORDINACIÓN ENTRE JUGADORES.

Por Durgan A. Nallar
@durgan



TIENE SU ENCANTO. Raynor, enorme en su traje de combate, avanza ridículo a caballo, atraviesa las puertas del fuerte, desmonta y va metiéndole escopetazos en el hocico a Diablo, mientras Kerrigan se las ingenia para ensartar con sus púas zerg a todos desde las sombras. Muy cerca, una tormenta de fuego derrite a los ejércitos que luchan furiosamente contra las torres, dejándolas sin munición y derribando paredes y portones. Uther arroja hechizos sanadores como puede, pero el inmenso Stitches abre a varios juntos con sus gigantescas cuchillas de carnicero. El arcángel Tyrael rebana a espadazos a Tychus, Malfurion a las piñas con el Witch Doctor... Cuánto amor, hermanos.

EN [IRROMPIBLES] nos gusta explorar esos juegos que, más allá de resultar atractivos como concepto de diseño y ostentan una asombrosa ejecución, parecen capaces de reinventar un género, crear uno o poner patas arriba a una comunidad conformada por cientos de millones de jugadores de todo el mundo. Recordamos aquellos tiempos, muy antiguos parecen hoy, en los que vaticinábamos desde las páginas de Xtreme PC que ciertos títulos provocadores como Quake III Arena (id Software) o Age of Empires II (Ensemble Studios) estaban destinados allá por 1999 a revolucionar la escena del juego profesional. No solamente lo hicieron, sino que en muchos casos como los mencionados también cambiaron y crearon paradigmas que hoy siguen siendo definitorios de sus respectivos géneros. Es por eso que, fisgoneando en el futuro del año, le pusimos el ojo al proyecto que hoy nos ocupa, Heroes of the Storm, producido por una de las compañías más poderosas del mundo de los fichines, Blizzard Entertainment; qué decir, una de nuestras favoritas y a quienes agradecemos la cooperación brindaba cuando les solicitamos material del juego. Los agradecimientos se extienden al heroico Benjamín Preciado, Marketing Manager para América latina, así como a nuestros dos entrevistados de hoy, los señores Kaeo Milker, Senior Game Producer, y Phill Gonzales, Senior 3D Artist, algunos de los dementes responsables directos de Heroes of the Storm. Nos interesaba saber cómo están haciendo el juego porque creemos que realmente puede traer cosas nuevas al género de los MOBA –Multiplayer Online Battle Arena–, género al que pertenecen dos de los colosos del momento: League of Legends de Riot Games y DOTA 2 de Valve Software.

¿Por qué decimos esto? Ambos títulos, que hoy superan los 65 millones de jugadores al mes –así es, como un país entero– y trascienden el concepto de videojuego para ser considerados los nuevos deportes electrónicos, constituyen en sí mismos el pulso de la industria de juegos de PC. Vencen donde los demás no tienen alcance. ¿Qué pasaría si ese concepto fuera mejorado? ¿Cómo afectaría el futuro del género que un tercero llegara a cambiar los elementos comunes de los MOBA haciendo más frenético y variado al metajuego?

Hero Brawler

Es lo que se propone Heroes of the Storm. De hecho, en la compañía prefieren denominarlo con otro nombre que MOBA, lo llaman Hero Brawler. "Es una manera de definir la clase de juego que queremos hacer", explica Kaeo Milker. "Creo que en este juego tomamos decisiones muy diferentes, no solo en el timing del juego, ya que es mucho más rápido –una partida dura entre 15 y 20 minutos– pero también en la manera en









que los héroes interactúan entre sí. En un MOBA tradicional tenés fases muy diferentes que toman 15 minutos cada una, pero en nuestro juego vas directo a lo que nosotros creemos que es lo más divertido del género, cuando los héroes pelean entre ellos. Balanceamos todo y tomamos muchas decisiones para lanzar a los jugadores directamente a la batalla y divertirse peleando con sus héroes. Creo que llamarlo 'Hero Brawler' es una manera de reflejar esas decisiones que tomamos."

Probando el Alfa Técnica, pudimos sacar un par de conclusiones: Blizzard va en la dirección correcta. Las partidas son vertiginosas porque los héroes sí que van directo a los bifes, dejando de lado tanta preparación y fases; pero también son más divertidos –algo que consideramos clave– porque los mapas tienen particularidades muy bien pensadas. ¡Jugarlos en equipo es impactante! Es cierto que puede resultar un poco raro para quienes juegan los MOBA actuales, estos probablemente reciban al juego con cierto desdén o desconfianza, pero tras probarlo a conciencia estamos seguros de que muchos le van a dar una oportunidad. Es más, algunos podrían migrar por completo a pesar del oro invertido en sus actuales MOBA. Los lectores se preguntarán si es para tanto. Sí, este cronista, tras jugar, quedó enamorado de Heroes. (No suelo dedicar tiempo a fichinear partidas de una hora o más a un MOBA –me aburre– mientras que con Heroes of the Storm puedo jugar una partidita rápida a la hora del almuerzo y divertirme como un simio demente.)

Lo que cuesta en principio es entender qué es exactamente lo que divierte.

El secreto es esa combinación de héroes con diferentes roles –Warrior, Assassin, Support y Specialist– que luchan cuerpo a cuerpo (melée) o a distancia (ranged), cinco contra cinco, apoyándose como equipo entre sí para ganar territorio, tirar efectos de área, hacer daño rápido y sanarse; los clásicos esquemas de tanque, DPS, healer y apoyo, pero todo eso en un entorno que es en sí mismo otro héroe: el campo de batalla con sus partes únicas y su mecánica principal, que varía de uno a otro. Como jugador de World of Warcraft, es fácil distinguir en Heroes of the Storm todo lo aprendido por los diseñadores de Blizzard en el MMORPG. Los jugadores de WOW se van a sentir en especial satisfechos con este fichín, lo mismo que los fans de Starcraft y, por qué no, los minions de Diablo. Realmente Heroes combina partes de las tres IP de tal manera que se "siente" que estamos jugando un juego familiar pero al mismo tiempo único.

Los cuatro maravillas del Nexo

El Alfa Técnica que pudimos probar contiene los primeros cuatro campos de batalla que tendrá el juego a su lanzamiento. Los mapas comparten características ambientales y conceptos del género, disponen de fuertes diseminados a lo largo de los caminos que unen las bases de los equipos. Los fuertes incluyen estructuras como doble nivel de puertas para prevenir el movimiento del enemigo, fuentes de sanación para recuperar maná y salud, y torres protectoras de las que conviene mantenerse lejos mientras el ejército aliado entrega su vida. Las torres de vigilancia capturables también son posiciones importantes de muchos campos de batalla porque desde allí se pueden ver las áreas clave del mapa.

Blackheart's Bay –Bahía de Corazón Negro en la versión para América latina, ya que como siempre habrá localización completa para países de habla castellana y portuguesa– presenta un barco fantasma en el centro del escenario. Los jugadores deben recolectar doblones de los cofres, mercenarios y enemigos y pagárselos al pirata Corazón Negro. Se puede asediar los portones y torres con los héroes y sus ejércitos automáticos, pero es más sabio repartirse coordinadamente por el mapa en busca de oro porque por 10 doblones –el precio sube dos doblones cada vez que se contrata los servi-

UNAS PREGUNTAS A PHILL GONZALES

Senior 3D Artist de Heroes of the Storm

¿Cuán variada será la personalización de los héroes, por ejemplo, en personajes como Malfurion y Tyrael?

Somos muy conscientes de lo que pide la comunidad, nuestro Director de Arte ya hizo varios conceptos de skins basados en fuertes sugerencias de la comunidad y probablemente continuemos con eso. A medida que tengamos más contenido generado por jugadores, estoy seguro que veremos más personalización, pero ahora estamos trabajando con skins y otros aspectos estéticos que están basados en necesidad y cuando la comunidad pide cosas prestamos mucha atención para satisfacer la demanda.

Trabajando con todos estos personajes que tienen tanta historia y seguidores, ¿están siendo fieles a los personajes o también pudieron jugar con su diseño?

Depende, para ser honesto estamos haciendo un poco de ambas. Para algunos personajes somos muy fieles a la fuente, pero otros han tenido una larga historia de iteraciones y tantas rendiciones que estamos eligiendo diferentes aspectos y poniéndolos todos juntos. Un excelente ejemplo es Malfurion, quien a lo largo de Warcraft fue modificado cuatro o cinco veces, y uno de las piezas de arte que más nos gusta y estamos usando salió de un fan art, así que hasta la comunidad tiene una gran influencia sobre las decisiones visuales que tomamos.

¿Todos los personajes van a tener un grado de personalización similar?

Hemos hablado de crear un sistema de componentes que permita cambiar diferentes elementos del personaje, pero todavía lo estamos examinando, así que de momento la personalización de skins es estrictamente singular y que no tiene muchos componentes intercambiables, pero sí vamos a tener soporte para todos los héroes y para todas las variaciones de skins, con la capacidad de modificar las texturas, que van a poder cambiarse a medida que los jugadores las desbloqueen mediante la progresión y hasta ciertas personalizaciones exclusivas para las Hero Quests. Al llegar al nivel máximo del héroe se podrá desbloquear un Ultimate Skin. En PAX mostramos cómo se verán los Ultimates de Uther y Sonya, la Bárbara de Diablo, una vez que el jugador complete todos los niveles de esos personajes.

¿Qué desafíos implica diseñar el Nexo?

El Nexo es muy divertido y un desafío diario. Estamos tomando las grandes formas y colores de WoW, combinándolos con la atención al detalle y la practicidad del universo de Diablo y el de Starcraft que es como una versión industrial más oscura de WoW. En el proceso de crear el Nexo tenemos muy en cuenta cómo se ve esa combinación para asegurarnos que todos se vean bien juntos, y los héroes pasan por el mismo proceso, porque realmente queremos que se vean cómo que pertenecen juntos. Si tomamos los recursos originales de los juegos y los ponemos en el mismo juego, no se verían bien, como que son parte del mismo mundo, así que pasamos por todo ese proceso con el Nexo y estoy seguro que en el futuro también se va a aplicar a los mapas, para que cuando hagamos uno de Warcraft, Starcraft o Diablo, tengan un aspecto único.

¿Cómo Artista 3D, cuál fue el mayor desafío?

La cantidad de iteraciones que hicimos para descubrir cómo deberían verse los personajes. Inicialmente estábamos creando héroes con un nivel bajo de polígonos, como en Starcraft, pero a medida que avanzamos descubrimos que al mostrar a los héroes en los portarretratos y en la tienda se acercaban mucho al arte original de lo que esperábamos. Mucho del arte pasó por un proceso de mejoramiento estético para asegurarse de que se vean bien en todos esos modos y todo lo que se ve es arte ingame, ese modelo que ves en la tienda con increíble detalle en la cara es el mismo con el que jugás, no hacemos ningún tipo de intercambio de modelos, así que fue un verdadero desafío, crear un mismo modelo para tres contextos de visualización diferentes, pero también fue muy divertido.



cios del pirata fantasma– el barco cañonea las fortificaciones enemigas. ¡Y cómo! Una lluvia de amor verde hace pedazos puertas, torres y edificios. El daño que produce es enorme y decisivo para la victoria. Hay que correr como loco para abrir los cofres, que demoran lo suyo, reventarse a palos con los mercenarios y gigantes de asedio para que suelten doblones y peleen para nosotros, y desplazarse al centro del mapa a pagarle su oro a Corazón Negro porque si nos matan en el camino perdemos hasta los calzones. La combinación de estrategias es genuinamente divertida y ¡todo ocurre en un santiamén! Nada de pelear despacito aquí. Morir en batalla nos devuelve a la base, pero con una penalización de tiempo, que se va incrementando varios segundos extra cuanto más veces clavemos los cuernos. La mayoría de los héroes cuentan con monturas para apurar el paso por los campos de batalla. Otros no necesitan caballos ni lobos mecánicos ni ponys arcoiris (!) como Abathur el zerg, que cava túneles y te da besos, o Brightwing el dragón feérico, que puede teletransportarse a donde está un héroe aliado.

Otro de los mapas, Cursed Hollow –La Hoya Maldita– está dominado por un tal Lord Cuervo, que debe tener un gran ego porque las construcciones centrales tienen una estatua gigantesca del tipo abriendo las alas como mi perico Cleo. Durante la pelea, aparecen tótems de tributo: si juntamos tres, Lord Cuervo maldice al equipo enemigo, es decir desactiva sus torres y reduce a la mitad la vida de sus esbirros durante un minuto. Nuevamente, es el momento de atacar con todo la base contraria y quien domine a Lord Cuervo será casi siempre el vencedor. ¡No siempre: suele haber una oportunidad para reponerse y devolver favores!

El tercer mapa, Dragon's Shire, tiene dos puntos de control que cuando los tomamos activan una colosal estatua dragón. El héroe que se mete en el altar se convierte en el monstruo, y durante un minuto de amor puede golpear y derrumbar todo a su paso. ¡Los gritos de ourror del enemigo son infinitos!

El último mapa, Haunted Mines, tiene una mina donde los esqueletos que nos cargamos a tiros, rayos y golpes entregan sus calaveras, hay un boss que suelta una lluvia de cráneos –pobre, todos van a sacudirle– y con eso cada equipo puede armarse un gólem de tamaño XL que resulta tan formidable como cantidad de calaveras haya coleccionado el equipo. De nuevo, el team que logra armar el gólem obtiene ventaja y casi que se asegura la victoria. ¿Necesitamos contarles lo divertido que es eso?

"Cuando hacemos un juego tratamos de hacer uno que nosotros queramos jugar", nos explica un comprensivo Kaeo ante la emoción del cronista. "Y Blizzard tiene una larga historia de esta mentalidad. Es una compañía que está repleta de gamers, todos acá juegan muchos juegos y tienen opiniones al respecto, entonces cuando nos sentamos a desarrollar uno, tratamos de redondear el estilo del juego a lo

EL MOTOR DEL AMOR

¿Con qué están desarrollando Heroes? "Estamos usando nuestro motor de RTS, el que usamos para hacer Starcraft II, tanto Wings of Liberty como Heart of the Swarm", dice Kaeo Milker. "Básicamente empezamos con este motor y le agregamos un montón de funcionalidad, tanto para soporte gráfico como soporte para UI y después obviamente toda la infraestructura para soportar jugabilidad de 5v5, la tienda, las microtransacciones. Es un motor que probamos mucho, es muy poderoso y en el que hemos estamos desarrollando desde hace años, que nos permite tener una buena mezcla de gran fidelidad gráfica, mucha acción en la pantalla y es jugable en una gran variedad de hardware. Así que estamos muy emocionados en llevar esta tecnología que ya tenemos desarrollada y correr Heroes of the Storm, porque nos permite tener una gran ventaja a la hora de crear contenido para el juego, en vez de tener que concentrarnos en desarrollar la tecnología desde cero."



que nosotros creemos que son los elementos que lo hacen divertido. Y estas decisiones nos llevaron a la clase de MOBA que queremos jugar: un juego verdaderamente rápido, que tenga héroes muy distinguidos y que sean personajes icónicos de Blizzard, y tener zonas de batalla que no sean siempre el mismo mapa, sino que sean diferentes y que cada uno de ellos tenga objetivos diferentes. También buscamos que cambien la manera en que usamos los héroes y también decidimos cambiar el sistema de inventario del clásico MOBA, lo eliminamos por completo y creamos un árbol de habilidades exclusivo para cada héroe que refuercen sus habilidades, su historia y que ofrezca opciones sobre cómo jugar con cada héroe. Esta es la clase de juego que queremos jugar y es la clase de juego que estamos haciendo."

Por supuesto, preguntamos si van a haber más mapas y un editor. "Definitivamente. Empezamos con cuatro mapas y creemos que todos son muy divertidos. Pero ni bien entramos en la Alfa Técnica en que estamos ahora y pudimos empezar a jugarlo en casa con diferentes personas queríamos responder la pregunta: '¿Son cuatro mapas suficientes?, veamos' y al instante nos dimos cuenta que no. No son suficientes, queremos más mapas, así que estamos trabajando en más zonas de batalla y creo que a la larga vamos a seguir agregando mapas al juego, así en el futuro vamos a estar rotándolos entre los mapas activos." En cuanto a un editor, Kaeo dijo que siempre les gustaron los mapas que salen de la comunidad de Blizzard, de hecho, este género nació de los mapas que hicieron jugadores de Starcraft y Warcraft III, como Aeon of Strife y el clásico DOTA, "así que sabemos que queremos poner el editor en manos de la comunidad, pero no estamos seguros cuándo exactamente. El editor lo vamos a lanzar y queremos que los mapas de la comunidad entren en la rotación de mapas del juego." Podemos afirmar que en el Alfa Técnica que probamos existe un apartado para el editor, aunque estaba deshabilitado.



De dificultades y gratuidades

Actualmente, Heroes of the Storm tiene tres modos de juego. El Modo Práctica está diseñado para que los jugadores tengan un lugar seguro donde practicar con las habilidades de cada héroe. Un jugador juega con cuatro aliados controlados por la IA contra cinco oponentes con IA. En el Alfa Técnica la dificultad de la IA está en la más fácil, pero en el futuro Blizzard planea hacer que la dificultad suba con las habilidades del jugador o que directamente la cambiemos nosotros. Pero este modo sirve para introducirle las mecánicas y empezar a jugar sin la presión de tener compañeros o enemigos reales.

El Modo Cooperativo consiste en cuatro aliados humanos contra cinco controlados por IA y es el paso intermedio entre Práctica y Versus, así se puede empezar a aprender a trabajar juntos, con humanos que nos escuchan y con los que podemos comunicarnos en la seguridad de tener solo oponentes con IA.

Finalmente cuando el jugador está listo para entrar al Modo Versus, juegan PvP, 5v5, con humanos reales usando un sistema de matchmaker que busca juntar jugadores de niveles similares.

Heroes of the Storm va a ser un juego F2P, o sea gratuito pero con un shop para monetizar y sostenerse. "Es una clase de juego que se presta para este tipo de modelo y creímos que era una buena oportunidad para hacer un juego de Blizzard que todos pudieran jugar", explica el productor. "La primera experiencia fue Hearthstone, el primer juego de Blizzard Free to Play, pero se trata de un juego para jugar de a uno o contra una sola persona y pensamos que Heroes of the Storm, donde es 5v5, era una gran oportunidad para tener mucha gente ju-













gando y una vez que lo probaron decidir si el juego les gusta lo suficiente para invertir plata en él. Es un momento muy emocionante para nosotros, queremos ver cuántas personas van a probar un juego que es totalmente gratuito."

En juegos Free to Play siempre uno se pone medio loco porque sospecha que quienes pagan tienen ventajas sobre los que no. Existen siempre seis héroes en rotación y son gratuitos. Semana a semana la rotación va a cambiar y aquellos que están fuera van a poder ser comprados con plata real o con oro, que es la moneda virtual que se gana a medida que se avanza en el juego, así que cada vez que subamos de nivel o completemos una misión vamos a obtener oro que se puede usar para comprar héroes. En el Alfa, por ejemplo la rubia Nova o la morochaza Kerrigan cuestan 10.000 de oro o USD $9,99 (esto puede cambiar en la versión final); otros son más baratos como Muradin (2.000, USD $3,99) o Illidan (5.000, USD $7,49).

Por dinero real se podrá comprar ítems y opciones estéticas como monturas y skins para los héroes, pero son elementos opcionales, puramente estéticos "y divertidos para mirar". En el shop del Alfa hay de todo, incluyendo cosas muy curiosas como un zerg vestido con piyama. Sí, en serio. La mayoría, sin embargo, es visualmente muy impactante y "seria", con algunos héroes lookeados con armas o armaduras de otros. Pero en definitiva es posible jugar sin comprar nada, y quienes lo hagan no tendrán ninguna ventaja sobre los demás, a excepción claro está de mayor glamour. Y ya se sabe lo importante que es tener glamour.

Héroes con glamour

Se puede elegir entre diferentes héroes que pueden personalizarse mediante un versátil sistema de talentos. Una de estas opciones de talentos es la de elegir entre diferentes habilidades heroicas finales. Arthas, por ejemplo, puede elegir la habilidad de invocar a Sindragosa –su vermis de escarcha gigante– para desatar el caos en los aires. Pero también puede alzar un ejército de no-muertos para arrasar a los enemigos. ¿Qué habilidad es la mejor? "Bueno, eso sería como preguntarnos quién es más fabuloso, si los dragones o los zombis: la respuesta depende de cada quien. Todos los héroes tienen alternativas como estas en su matriz de talentos única", dice el productor.

En Heroes los personajes no suben de nivel, el que sube es el grupo en cada partida, y el jugador en general. Cada





¿CUÁL FUE EL MAYOR DESAFÍO DESARROLLANDO HEROES OF THE STORM?

"El mayor desafío fue la transición entre la manera en que hacemos un producto en caja como Starcraft a un juego gratuito que está vivo como Heroes of the Storm", dice Kaeo Milker, Senior Game Producer. "Aquí debíamos crear una experiencia central y un contenido especifico y después seguir construyendo sobre eso, siempre agregando nuevas cosas. Así que fue un desafío cambiar la manera en que trabajamos, pero al mismo tiempo fue muy emocionante, porque tenemos la oportunidad de tener nuevo contenido constantemente, lanzando nuevos héroes, nuevos mapas, nuevos skins y monturas que vamos a mostrar constantemente. En vez de tener que esperar varios meses o años para mostrarle al público en lo que estamos trabajando, podemos hacerlo cada semana. Como desarrolladores es muy emocionante tener esa gratificación instantánea de crear algo y dársela al público para que jueguen, porque por eso para estamos acá, para hacer cosas divertidas."

nivel que sumamos como jugadores destraba alguna posibilidad. Por ejemplo, a nivel 2 ya se puede jugar coop contra la IA, en 3 se activa el PvP, en 5 la recompensa es poder ganar oro y los primeros 2.000, en 6 se accede a las "daily quests" (por ejemplo, ganar dos partidas usando héroes sanadores; lograrlo premia con mucho oro), en 7 la rotación de los cinco héroes gratuitos de la semana aumenta a seis, a nivel 8 hay talentos nuevos para los héroes y en 10 arrancan las misiones heroicas, que permiten desbloquear colores para los skins.

Si bien los héroes no suben de nivel, durante las partidas ganan talentos cuando sube de nivel el grupo. Y estos pueden alterar drásticamente el desempeño de un héroe, por lo que elegir el talento correcto para el estado de la batalla es otro de los elementos estratégicos.

En el Alfa, al cierre de edición, había 25 héroes para elegir y probar: Los legendarios personajes de Santuario, Azeroth y el Sector Kropulu que cayeron en el Nexo, un vórtice transdimensional donde la opción es sobrevivir en eternas batallas o, en palabras de la compañía, "un extraño limbo de universos en pugna". En un guiño especialmente dirigido a los fans de Blizzard, y de acuerdo con la información que nos dieron, se podrá recrear las batallas clásicas, como Tyrael contra Diablo "o saber quién es más fuerte, Raynor o Thrall, o si Kerrigan y Zeratul podrán derrotar a la Bárbara y a la Cazadora de demonios, o si Uther podrá darle a Arthas su merecido". Desde aquí escuchamos corazoncitos latiendo furiosos. Si algo garantiza Blizzard es el alegror que proporcionan sus juegos y universos llenos de épica.

Gráficamente, los mapas son hermosos, con ese estilo medio cartoon de siempre pero tan propios del estilo Blizzard que se los reconoce a diez kilómetros. Tienen detalles de todos los juegos, del mismo modo que los héroes tienen talentos reconocibles y coherentes con sus respectivos universos.

Para cerrar este adelanto especial, solo resta decir que la experiencia de jugar Heroes of the Storm es excelente, condenadamente divertida. Habrá que ver cómo lo recibe la comunidad profesional de los MOBA, pero más allá de eso, perfila ser un juegazo con toda la calidad de Blizzard, algo que engrandece la arena y siempre es motivo de satisfacción para todos los gamers por igual. [i]





SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO

▸ INTENSIFICÁ TU JUEGO ◂







CHALLENGER ULTIMATE
USB. Ventilador. 20 teclas antighost. Memoria 32k. 5 perfiles. Descanso de muñecas. Usb bañado en oro/plata. 6 teclas multimedias. 14 teclas macro. 2 puertos Usb. Audio Jack. Cable detachable. Backlight x 256 colores. Memoria 64k. Contado: $ 1.499 [43117] Stock: 20u.



G430



MOUSE LEVEL 10M BLACK
Diseñado con BMW. Láser. 8200 dpi. Altura y agarre regulable. Memoria interna 128k. Efecto de luz. 5 perfiles. 7 colores opciones de Luces. Usb bañado en oro/plata. Ideal Juego RTS/ MMORPG. Contado: $999 [203793]

MOUSE BLACK GAMING
Laser. 4000 dpi. Peso regulable. Memoria interna 64K. Efecto de luz. 3 perfiles. Usb bañado en oro/plata. Ideal Juego FPS/MMORPG Contado: $599 [203972] Stock: 20u.

VIGENCIA DE LOS PRECIOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE AVISO DEL 01/05/2014 AL 10/05/2014. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS, AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 G CBA). COMPUMUNDO S.A. GUEVARA 533. C.A.B.A.. C.U.I.T.: 30-68211572-2. ATENCIÓN AL CLIENTE: 0810-444-8320.



HEADSET SHOCK GAMING WHITE/BLACK

Cable 3 metros. Microfono bidireccional. Control externo. Micrófono cancelación de ruido. Plegable. Bajos mejorados Contado: $899 [43125/ 43128] Stock: 20u. C/u





HEADSET CRONOS

Alta calidad de sonido. Ideal para FPS/RTS/ MMORPG. Headband de Lycra, reduce la presión y da comodidad. Microfono omnidireccional. Contado: $1.199 [203971] Stock: 20u.

TECLADO CHALLENGER

USB. Ventilador. 20 teclas antighost. memoria 32k. 3 perfiles. Descanso de muñecas. Usb bañado en oro/plata. 7 teclas multimedias. 2 puertos Usb. Contado: $769 [43115] Stock: 20u.





"Amigos de Imán vs. Irrompibles"

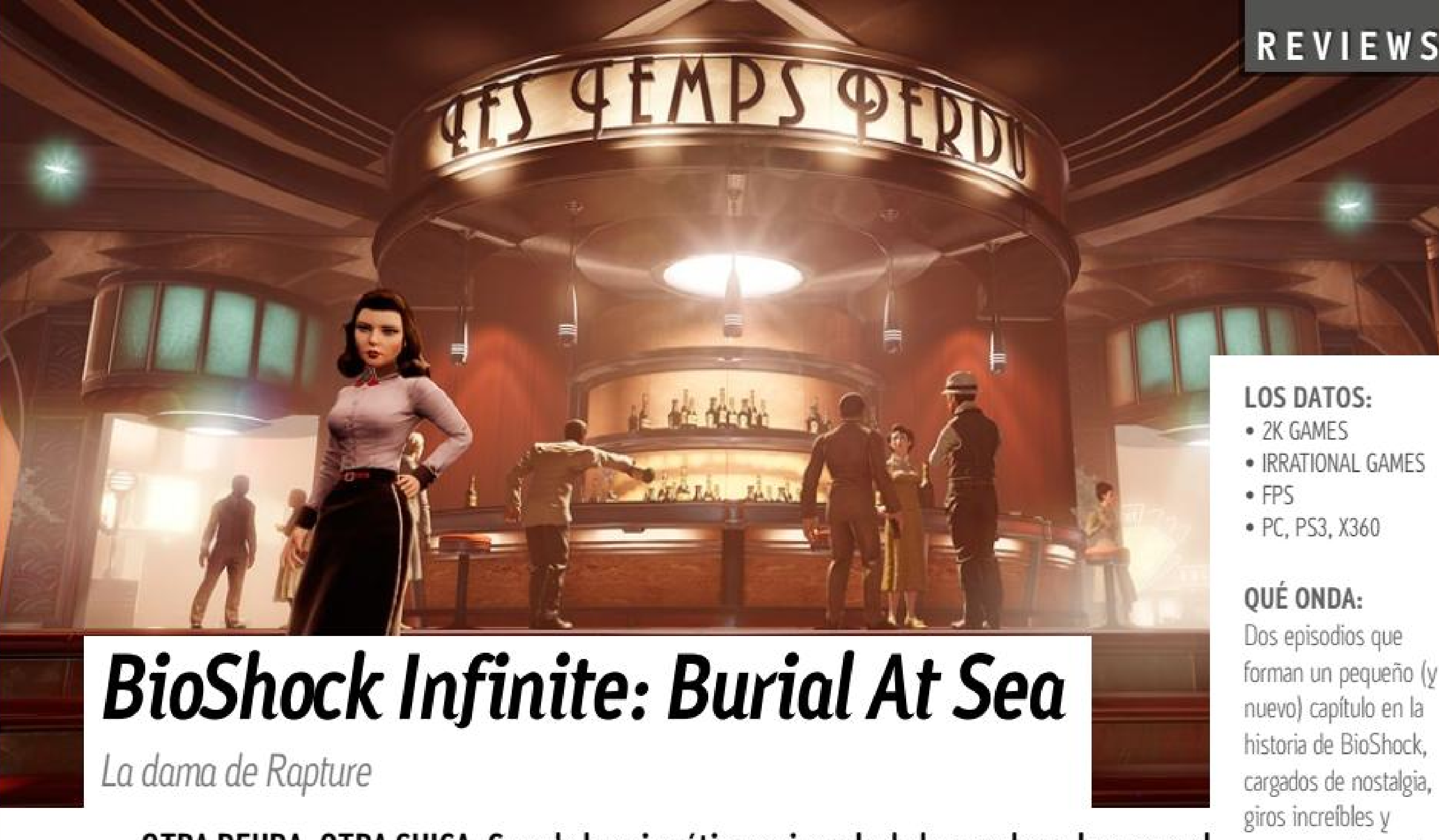
Solicitada del Club de fans de Esto no es para mí

HACE UN PAR DE AÑOS, tirado en un sillón producto de un esguince en el tobillo, solicité a mi santa madre que, si pasaba por un diariero, me comprara la Irrompibles.
Ese día de camino a casa supe que la leyó con gran curiosidad y que desde entonces su columna favorita es nada más y nada menos que "Esto no es para mí". ¿Empatía, tal vez? No lo creo. Porque fue ella quien me inculcó mi pasión por el picor pixelado.
Fue mi vieja quien parecía perderse en un juego de realidad virtual cuando –joystick en mano– esquivaba furiosamente con el cuerpo los proyectiles en el mítico Gyrodine, mientras quien les escribe se sentaba a su lado esperando a que termine para ver Super Match. Es ella la que, aún hoy, me patea el trasero en sangrientos combates en el Age of Empires. Vaya uno a saber por qué nos gustan tanto las notas de "Esto no es para mí". Cuando le conté a mamá que Imán podría dejar de escribir la sección, se puso mal. Preguntó: "¿Qué? ¿Así nomás la deja? ¿Le van a hacer partido despedida o algo así?"
¡Desconcertante, tanto así como emotivo! Pero ahora sé que si Imán definitivamente cuelga los botines, vamos a estar ahí siempre, esperando a que tire su magia otra vez cual gambeta en prosa para el deleite de la tribuna fichinera.

–Fernando Becerra

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>



BioShock Infinite: Burial At Sea

La dama de Rapture

OTRA DEUDA, OTRA CHICA. Cuando la enigmática mujer sale de las sombras, le acerca al investigador privado Booker DeWitt la fotografía de una niña desaparecida. Las puertas de su oficina se abren y Rapture nos da la bienvenida una vez más, no mucho antes de que el caos estalle en el fondo del océano y se desate la locura.

Burial at Sea (BaS) era un desafío doble para el equipo liderado por Ken Levine: Por un lado, debía cerrar algunos agujeros de la retorcida trama de BioShock Infinite. Por el otro, no era el primer DLC que sumaba un capítulo canónico en la historia de la serie: debía "competir" con Minerva's Den, el contenido descargable de BioShock 2 desarrollado por 2K Marin, que dejó el listón bastante alto. Y en parte el desafío se logró: BaS es una buena carta de despedida para los seguidores de una las series que marcaron la generación.

Ambas partes del DLC están cargadas de referencias al BioShock original, como para continuar con ese bucle interminable que proponía Infinite, aunque no necesariamente aclaren aquellas cosas que oscurecían los giros narrativos en la ciudad de Columbia. Es posible terminar BaS con más preguntas que certezas: el chiste es la nariz sangrante de los protagonistas, cuando las cosas se vuelven incomprensibles incluso para ellos. Es como en la película Looper, donde Bruce Willis se deshace de las ineludibles trampas sobre el funcionamiento del viaje en el tiempo al aclarar que tratar de explicarlo hace "que le duela la cabeza".

Cual filme noir, el primer episodio se centra en la historia de Booker, un investigador privado en la entonces pacífica utopía sumergida en el océano. Booker recibe el encargo de Elizabeth, una femme fatale que quiere recuperar a Sally, una niña que sirve a la narración como el McGuffin de turno. La trama funciona como una transición al horror orwelliano que daría origen al primer juego. Rapture vuelve a ser un testamento del poder de la dirección artística de la serie: es común perderse en los detalles del diseño de los niveles. Pero la aventura es demasiado corta y sufre algunos problemas de ritmo (cuando la acción empieza, termina el juego). Para peor, la escasa munición no acentúa la sensación de Survival Horror, solo entorpece los numerosos enfrentamientos.

La segunda parte del DLC es una mejora considerable: al tomar el lugar de Elizabeth, el desarrollo está orientado a evitar el combate y atravesar inadvertidos los subterfugios laberínticos de Rapture. No es Dishonored, pero se agradece un enfoque distinto al aspecto más criticado de Infinite: las agotadoras escaramuzas contra enemigos en donde la originalidad cedía ante los estándares de acción frenética, quizás como para agradar a un público más amplio que el que conforman los seguidores de la serie. El sigilo, además de sumergirnos en el mundo, permite explorarlos al máximo en busca de ítems y obliga a reconsiderar estrategias en los niveles más difíciles. Sin la presión intensa que sufren los títulos AAA que deben recaudar millones, el equipo de Irrational Games encontró un equilibrio entre jugabilidad y narración del que incluso Infinite carecía. Mejor tarde que nunca. [i]

LOS DATOS:
- 2K GAMES
- IRRATIONAL GAMES
- FPS
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Dos episodios que forman un pequeño (y nuevo) capítulo en la historia de BioShock, cargados de nostalgia, giros increíbles y nuevas mecánicas de juego, como cierre para una gran trilogía.

LO BUENO:
La dirección de arte de los niveles y enemigos. Los guiños para aquellos que siguen la serie. La implementación del sigilo. Los giros en la trama contribuyen a la atmósfera desesperante y retorcida...

LO MALO:
...aunque luego resulten incomprensibles. La primera parte del DLC es bastante corta. Aún con las mejoras, continúan algunos problemas presentes en Inifinte.

Por Pablo Planovsky
@PabloPlanovsky

80%





Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Por Facundo Fernandez Lleventon
Cufa

"KEPT YOU WAITING, HUH?", me pregunta Snake antes de cederme el control del juego. El temblor de mis manos es toda la respuesta que necesita. Con tantos años de experiencia en la saga me siento como James Bond. "Voy a hacer que esta primera partida sea legendaria", pienso. Comienzo a avanzar, confiado. Nada puede salir mal. Soy una amenaza...

Diez pasos. Diez míseros pasos fue lo que tardé en ser descubierto. Con mi orgullo despedazado por el suelo (al igual que Snake), me di cuenta que algo había cambiado. No yo, sino el juego. MGSV es el nuevo salto evolutivo de una saga que lleva más de 25 años vigente, y como todo salto, implica cambios.

It's evolution, baby

A todos aquellos imprudentes que piensen hacerse los cancheros como este cronista, sepan que Ground Zeroes es, sin duda alguna, la entrega más difícil de toda la franquicia. Y en una época en donde abundan los juegos sencillos a prueba de humitas, eso es hermoso. MGSV posee una perfecta combinación de los controles de MGS4 y Peace Walker, adaptados a los tiempos que corren. Son intuitivos y muy frescos, tanto para los que recién se inician en la saga como para los más veteranos, siendo estos últimos quizás los que más tarden en familiarizarse con ellos.

Las grandes novedades son la incorporación de unas mecánicas que, en principio pueden sonar un poco tramposas, pero están implementadas con muchísimo cuidado y disminuyen la dificultad del juego desde "imposible" a "difícil". Ahora Big Boss hace uso de un nuevo artilugio llamado iDroid –una suerte de Walkman holografico futurista–, donde podemos llamar helicópteros, pispear el mapa, ver la localización de los enemigos que hayamos marcado en tiempo real y, por supuesto, escuchar música. De esta forma, todos los datos están relevados al iDroid, dejando la interfaz de juego completamente limpia sin ningún tipo de HUD más que el arma equipada.

Pero el agregado más curioso es la nueva función llamada "Reflex mode", un efecto de cámara lenta al mejor estilo Bullet Time que se activa durante unos pocos segundos al ser descubiertos, y que nos da la chance de eliminar al enemigo antes que dé la alarma (los más puristas que deseen prescindir de este efecto pueden desactivarlo, no se asusten).

Por supuesto, este lavado de controles no podía llegar sin sacrificios y algunos de los elementos más icónicos de la serie se despiden para, tal vez, no volver nunca más: el inventario en forma de "L", esconderse en los lockers y golpear las paredes dicen chau en beneficio de una mayor sensación de realismo y un enfoque más adulto.

Y hablando de enfoque adulto, los controles no son lo único que evolucionó en Ground Zeroes. Tal



HAYTERS GONNA HATE:
Debido a una serie de razones que todavía muchos ponen en duda, David Hayter, el hombre encargado de dar voz y vida a Snake desde 1998, tuvo que dar un paso al costado para dar lugar a Kiefer Sutherland (Jack Bauer en 24). Si bien la legendaria tonada ronca de Hayter se extraña, hay que reconocer que el trabajo de Kiefer es excelente y por momentos nos hace olvidar que el actor vocal es otro.

como venía advirtiendo Kojima, la trama y la forma de narrarla es mucho más madura y explícita, a un nivel pocas veces visto. No se sorprendan si por momentos sienten la necesidad de desviar la mirada de la pantalla. Además, la historia ya no depende solo de cinemáticas como vehículo argumental, haciendo uso ahora de otros variados recursos narrativos (como por ejemplo los cassettes de audio), que permiten que vayamos construyendo el relato en nuestra cabeza, con mayor o menor detalle según cómo juguemos.

En cuanto al apartado visual, el flamante motor gráfico Fox Engine, desarrollado íntegramente por Kojima Productions, se luce en todo momento generando maravillas técnicas como las facciones de los soldados y los nuevos efectos de luz.

¿El tamaño importa?

Es una vergüenza ver cómo muchos medios que se proclaman especializados ponen más énfasis en analizar el importe de un producto que el producto mismo, como si el precio fuera un fiel reflejo de la experiencia que ofrece un fichín de este nivel.

Aclaremos un poco el asunto. Ground Zeroes es el prólogo de Phantom Pain –el juego principal que se presume será lanzado en algún momento del 2015–, equivalente al capítulo del barco (Tanker) en MGS2 y a Virtuous Mission en MGS3; y como prólogo que es, no representa una experiencia narrativa completa por sí misma. Ese es su mayor problema, ya que una vez finalizado, la sensación que causa es que el juego recién está empezando y nos deja re manija por saber cómo sigue. La misión principal encargada de desarrollar la historia, es corta (razón por la cual no vamos a contar nada de la trama), aunque el tiempo necesario para completarla depende exclusivamente del jugador.

Metal Gear siempre fue una saga que se valió de la rejugabilidad, más que nada por ofrecer múltiples soluciones o caminos para un mismo obstáculo. En Ground Zeroes esa característica es llevada un paso más allá al presentarnos un mini sandbox donde la exploración cumple un rol fundamental. Justamente la lógica de este juego consiste en la repetición, ya que está diseñado para ser jugado una y otra vez si queremos desbloquear todo el contenido disponible. Todas las misiones, tanto la principal como las secundarias, transcurren en el mismo lugar, aunque con variaciones –como el momento horario o la distribución de enemigos– que nos exigen reexplorar el mapa y alternar estrategia.

Como decíamos antes, Ground Zeroes es un prólogo emancipado del juego principal y rellenado con misiones secundarias y clasificaciones de puntaje para justificar su venta por separado. Polémicas decisiones de marketing aparte, está orientado a los seguidores de la serie que no quieren esperar un año más para saciar su ansiedad. Si son de los que no les gusta jugar reiteradamente un mismo nivel, mejor no se acerquen, a los demás que no les molesta repetir y probar distintas tácticas, entonces bienvenidos, el futuro de la saga ya llegó. [i]

LOS DATOS:
- KONAMI
- KOJIMA PROD.
- Acción
- PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
Ni una demo, ni un juego completo. Ground Zeroes es un excelente prólogo que dura lo que un prólogo suele durar.

LO BUENO:
El renovado sistema de gameplay, los gráficos. Menos cinemáticas, más acción.

LO MALO:
Corto desarrollo argumental. Tener que aguantar un año más para saber cómo sigue.

80%





Infamous: Second Son

Otro cachetazo visual exclusivo de PS4

LOS DÍAS SE ESCURRÍAN Y EN MI VIDA NO HABÍA PREOCUPACIONES, solo diversión. Pero por esas cosas del destino hay gente que suele estar en el lugar y el momento equivocados. En un segundo todo puede cambiar y una vida puede terminar. Eso fue lo que me pasó, mi vida terminó, al menos como la conocía hasta ahora. Mi nombre es Delsin Rowe, y soy un "conductor"... espero no hacer todo el viaje en primera. Se haría demasiado largo.

InFAMOUS: Second Son forma parte de una de las franquicias más exitosas de Sony. Esta vez y dentro del mismo universo de las dos entregas anteriores, recorremos los pasos de Delsin Rowe, un joven que se convierte en héroe por accidente. Situado años después de la entrega anterior, Delsin vive en una reserva india y se deleita pintarrajeando carteles con aerosol. Fuera de su universo despreocupado en la ciudad las cosas no están nada bien. Agustine, una conductora (así llaman ahora a los mutantes que tienen poderes) forma una unidad especial (DUP) para atrapar y encerrar a los conductores, con la excusa de separarlos de la sociedad para evitar que se lastimen o lastimen a los demás. Agustine siembra un reino de terror y miedo. Sus soldados mantienen un régimen militar y cualquier desobediencia es castigada. Un trasporte que lleva tres conductores prisioneros tiene un accidente y Delsin corre a ayudar. Sin querer toma contacto con uno de ellos y absorbe su poder, convirtiendo al joven rebelde en un paladín de la justicia o en un grano del trasero de Satán. De nosotros depende, porque de todas nuestras acciones, Rowe acumula karma. Si nuestro accionar es correcto nos convertiremos en un hombre de bien, un héroe; si optamos por quemar el trasero de los habitantes de la ciudad, nos acercaremos lentamente a ser Infames (infamous) o sadomasoquistas... pero preferiría quedarme con lo primero.

Delsin trata de ocultar su nueva condición para aprender a usar el poder (de alguna manera, él es como una esponja humana que absorbe el poder al tacto) pero es descubierto por Agustine quien, para hacerlo confesar, ataca a toda la población de su reserva con su poder de concreto. Delsin despierta y descubre con horror que la única manera de solucionar esto y curar a todos es sacando el concreto con al mismo poder y para eso tiene que pedirle "gentilmente" a Agustine que se lo preste. Para darle una mano, su hermano mayor, el alguacil de policía, se suma a la cruzada.

Es así como caemos en una recreación de la ciudad de Seattle, siguiendo el estilo de sus antecesores. Este falso Seattle es un detallado sandbox repleto de misiones secundarias y con un eje central de misiones principales. La historia está bien. No es algo que nos vaya a volar la cabeza pero a diferencia de sus antecesores está mejor contada y en un formato mucho más cinemático. Esto es importante porque atrapa al gamer de la manera que una película lo hace con un espectador. La historia y el personaje terminan abrazando lentamente a esta nueva generación de espectadores activos.

Técnicamente hablando, Second Son es un abanico de picores gráficos. Un gigantesco catálogo que muestra las primeras monigotadas de las que son capaces los programadores para esta nueva

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

generación. ¡Y por Tutatis que da resultado! El nivel de detalle gráfico es animal. En un primer vistazo no se ve una gran diferencia con los últimos y súper tuneados títulos de la generación anterior. Pero cuando uno se detiene en los detalles descubre un mundo nuevo de alegrías visuales. Es como vivir chicato durante años y ponerse anteojos, de repente todo se enfoca y es como si la imagen tuviera un "sharpen". Detalladísimas texturas, humos, llamas y explosiones, bruma, lluvia, luces de neón, todo vibrando a 1080p sin toser ni un cuadro por debajo de los 30. Todo es una gigantesca catarata de amor fichinístico que nos deja al borde del ACV de alegría. Un regalo cuyo envoltorio es una banda de sonido perfecta, con un estilo muy grunge y que termina en un cover maravilloso de Heart-Shaped Box (Nirvana) en los créditos finales.

La inteligencia artificial de los enemigos es digna. No son luminarias pero se las arreglan para que nuestra estadía en la ciudad no sea fácil. Podemos pasarles por al lado como un transeúnte más, pero si hacemos alguna pirueta que demuestre nuestro poder frente a ellos, se desata una verdadera tormenta de caca. Nos rodean, nos disparan, nos tiran concreto e intentan inmovilizarnos hasta que terminamos en el piso besando la parte de atrás de nuestros calzones en cámara lenta. Por momentos esto pasa tan seguido que podríamos tener el título de somelier de palometas.

InFAMOUS: Second Son tiene un árbol de habilidades que se desarrollan sobre la marcha, a medida que Delsin va absorbiendo nuevos poderes, y todos pueden "tunearse" utilizando unos fragmentos que iremos encontrando a lo largo de la cruzada. Estas habilidades son diferentes si somos Héroes o Infames. Como si esto no alcanzara, este fichín está lleno de chucherías que de a poco explotan el nuevo DualShock 4. Liberamos prisioneros con el touchpad, hacemos grafittis sacudiendo el control como si fuera un tarro de aerosol y sentimos el efecto bolita; y cada vez que absorbemos energía para nuestros poderes, el sonido de absorción va desde la pantalla hasta el speaker de nuestro control. ¡Armoso!

Todo este combo de picor tiene un moño dorado con una aplicación que permite editar nuestras fotos y ponerles efectos, modificar la cámara y generar espectacularidad agregando profundidad de campo. Podemos convertir una foto de nuestro personaje mirando un charquito en un afiche de superhéroe de Marvel.

Pero la oferta no acaba aquí, mikimas y mikimos, porque también encontraremos el PaperTrail, un DLC que funciona como una misión secundaria que nos obliga a jugar pero también a interactuar en nuestras computadoras analizando las pistas que encontramos para avanzar. Absolut Pikor.

Second Son no tiene modalidad multiplayer, al menos por ahora, pero con todo lo que hay para monigotear ni falta que le hace. Ahora si me disculpan tengo trabajo. Anoche pesqué al Dr. Picor juntando Karma negativo con mi personaje y lo mandé a jugar al Goat Simulator... quien sabe lo que estará haciendo con esas pobres cabras. [i]

LOS DATOS:
- SUCKER PUNCH
- SONY
- Acción y aventuras
- PS4

QUÉ ONDA:
El primer título de inFAMOUS exclusivo para PS4.

LO BUENO:
Buena historia, un detalle gráfico demencial y un relato envolvente con tintes cinematográficos.

LO MALO:
No tiene soporte multiplayer... al menos por ahora.

85%





South Park: The Stick of Truth

Que alguien abra la ventana...

ES IMPOSIBLE COMPRENDER QUÉ HAY EN LOS CEREBROS DE LOS GENIOS. La creatividad, aquel don cada vez más escaso. Aquel don que se ve invadido constantemente por pautas publicitarias e intereses ajenos a él. Sin embargo, Trey Parker y Matt Stone mantienen viva la llama y siguen brindando genialidad al mundo. Esta vez en forma de un RPG que marca un antes y un después en la historia de la exitosa serie que se mantiene en el aire luego de diecisiete años.

No hace falta hacer una comparación con la serie, porque South Park: The Stick of Truth es un producto completamente aparte. No merece quedar catalogado en el infame cajón de las adaptaciones. Allí, donde los títulos desarrollados con el único fin de acompañar la salida de una película van a morir. Los que pretenden seguir haciendo más dinero y explotar aún más el título, pero terminan causando vergüenza para fanáticos del videojuego y cine por igual. South Park sabe de esto, fue el caso de juegos anteriores. Mecánicas sin inspiración y gráficos que no capturaban para nada el peculiar estilo de animación. Los mismos creadores lo expresaron en diversas entrevistas previas a este lanzamiento. Simplemente contrataban estudios tercerizados que usaban el nombre y los personajes para hacer una pobre excusa de juego. Esta vez Parker y Stone se pusieron en su lugar de creativos y productores para realizar uno de los mejores juegos del año.

El género es RPG. Habiendo tantas posibilidades como juegos de pelea o plataformas, sorprende la elección, pero una vez que tomamos el control todo tiene sentido. Personificamos al niño nuevo de South Park, quien se muda con sus padres para vivir en el tranquilo pueblo de montaña. Caracterizamos nuestro personaje con diferentes rasgos y comenzamos la aventura. Vale notar que dijimos niño, ya que no hay opción para crear un personaje femenino, pero luego esta redactora se dio cuenta que su voz feminista la hizo olvidar un dato clave: Estamos en South Park: ¡los niños (casi) nunca se mezclan con las niñas! La edición finaliza con la elección de una clase: Luchador, Mago, Ladrón o Judío. Sí, Judío. Claramente fue la clase que seleccionamos, no nos pudimos resistir. A medida que avanza el juego aprenderemos nuevas habilidades y desarrollaremos nuestros poderes de dragón (el fichín parodia a Skyrim constantemente) a través de las flatulencias. ¡Nunca falla!

Lo que se puede apreciar de principio a fin es que sus creadores nunca desaprovechan un segundo para contar una o varias historias. Su narrativa es compleja, abundante y maravillosamente ridícula. Los fanáticos de la serie no van a dejar de reírse. El juego está compuesto por elementos de toda la serie, desde la sonda anal alienígena hasta la Gente Cangrejo. De alguna manera, lo que comienza como un simple juego de rol entre amigos termina siendo un conflicto intergaláctico que involucra zombies nazis, Al Gore y Taco Bell. Y cada segundo de animación se usa para tirar los clásicos palos "Southparkianos" contra los videojuegos, la cultura pop y cualquier cosa que se le ponga enfrente.

Para a los muy fanáticos de la serie les alegrará saber que el mapa es una representación exacta del pueblo de Colorado. El cine, la escuela, la iglesia, las casas de todos nuestros amigos, como el triste

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan

EL ESTILO PERMANECE INTACTO

Es importante advertir que este juego no es apropiado para niños menores de 16 años. Si bien la calificación es Mature (para mayores de 18 años), se pueden hacer excepciones siempre y cuando se entiendan los temas que se están hablando. Hay imágenes explícitas de sexo, drogas, violencia y hasta un nivel entero adentro de un recto. Nada que sea malintencionado o gratuito: siempre hay una intención cómica que muchas veces nos tendrá descostillados de la risa y hasta nos puede llevar a sorprender que ciertas cosas puedan hacernos reír tanto. Lo que queda claro es que South Park nunca deja de explorar los límites de la comedia, aún en forma de fichín.



hogar de Kenny, todo está en su lugar y podemos entrar a todos los lugares que siempre nos generaron intriga. Hay easter eggs por doquier y muchos Chinpokomon e ítems de la serie por coleccionar (consoladores de todas las formas y tamaños, pipas de crack, SIDA, una caja de Gente de Mar). Sin embargo, cuando queremos ir rápidamente de un lugar a otro podemos usar el servicio de transporte en silla de ruedas de Timmy. Las misiones son rápidas y la historia avanza de forma dinámica. Nada de largos períodos caminando o buscando ítems. Este juego tiene el rarísimo don de la simplicidad compleja: una jugabilidad liviana e intuitiva pero con muchísimas líneas de lectura.

Sin dudas hay ciertos puntos que podrían mejorarse pero estos se cuentan con los dedos de una mano. Por ejemplo, cuando morimos nos aparece una imagen de la entrada al cielo con unos mormones y la posibilidad de continuar o salir. Hubiese sido más interesante que la pantalla de muerte tuviese algo que ver con Satanás y Saddam Hussein, dos personajes que brillan por su ausencia en el juego. Por momentos se puede ver una falta de pulido, a veces la línea de diálogo que estaba sonando se interrumpe con esta pantalla y sigue reproduciéndose una vez que cargamos la partida previa. Este tipo de desprolijidades se ve también cuando el audio por momentos se desfasa con la animación de los personajes. De todas formas son problemas menores teniendo en cuenta el increíble trabajo de voces hecho por los genios creadores.

South Park: The Stick of Truth es un juego que vale la pena jugar, que ofrece horas de diversión en un nivel que hoy en día simplemente no se ve en este medio. Además, tiene cierto valor de rejugabilidad y esperamos con ansias la presumida secuela. Trey Parker y Matt Stone siguen demostrando hace más de diecisiete años que con esfuerzo e inteligencia se pueden hacer cosas grandiosas y nos siguen contando acerca de la difícil lucha por conservar la niñez y la amistad en un mundo arruinado por adultos necios. ¿Qué hacen leyendo esto todavía? ¡Vayan a jugarlo! [i]





LOS DATOS:
- UBISOFT
- OBSIDIAN ENT.
- RPG
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Una aventura única en su especie transgrede los límites de la realidad y lo absurdo. ¡South Park a morir!

LO BUENO:
Es un universo muy completo y bien logrado. La historia es súper dinámica y entretenida.

LO MALO:
Algo corto, nos deja con ganas de más. Bugs menores. No es para todos. si no tienen sentido del humor, ¡manténganse lejos!

90%





Diablo III: Reaper of Souls

Tiempo de segar almas

REAPER OF SOULS ES LA PRIMERA EXPANSIÓN OFICIAL DE DIABLO III, y con ella Blizzard regresa al podio de un género que inventó y que en los últimos años se le había escapado. ¡Qué difícil debe haber sido para la compañía californiana tener un éxito de ventas que al mismo tiempo fue muy criticado por gran parte de la comunidad de jugadores!

Las controversias comenzaron mucho antes del lanzamiento de Diablo 3 (¿recuerdan la paleta de colores?) y continuaron con el juego ya a la venta, por ejemplo, con el requerimiento de una permanente conexión a Internet, los problemas iniciales de logueo a los servidores... Sumemos una renovada competencia en la forma de varios juegos de la misma temática (Torchlight, Path of Exile) y podremos imaginar que no se trataba de una situación envidiable.

La misión de Blizzard era clara: corregir las críticas sacando la esperada expansión. Y no sólo eso, sino que también soportar la ineludible comparación con lo que fue la expansión de Diablo II (el clásico Lord of Destruction). ¡Menuda tarea!

A través de una magnífica cinemática a las que Blizzard ya nos tiene acostumbrados (como decimos desde hace una década, ¿¡para cuándo la película!?) sabemos que Reaper of Souls (RoS) se centra sobre el arcángel Malthael, a quien se le vuelan los pajaritos y pasa al lado oscuro. Y en un Quinto Acto lúgubre y épico deberemos recorrer las calles de Westmarch y otros increíbles escenarios para derrotar el Mal. Los detractores de la paleta de colores se sentirán reivindicados, ya que la dirección de arte de este Quinto Acto es lo que esperaban: un ambiente oscuro, opresivo, desesperanzador, a la vez que hermoso y atrapante. ¿Un guiño a los fanáticos de los dos juegos precedentes de la saga, que se refuerza con una nueva clase de personaje, el Cruzado, con obvias similitudes al Paladín de D2?

El Segador de Almas, reloaded

Pero RoS es más que un nuevo Acto, un nuevo personaje y retoques visuales. Si bien es algo corto (unas cinco o seis horas de juego) los mapas son realmente grandes. Y lo que probablemente sea lo más importante, dado el espíritu del juego: se ha modificado de forma positiva la experiencia de búsqueda y obtención de nuevos tesoros. Se le dio salida a la bienintencionada pero fallida Casa de Subastas, que conspiraba contra el objetivo principal del juego que es salir a liquidar enemigos y conseguir nuevos tesoros. Ahora hacer esto es muchísimo más fácil y redituable, no sólo hay más chances que los ítems sean apropiados para el tipo de personajes que jugamos (algo que comprobamos jugando el Cruzado: literalmente en cada botín había un ítem para esa clase de personaje) sino que se han incorporado las Grietas Nephalem (Nephalem Rifts) que son nuevos niveles de 15-20 minutos de duración en forma de mazmorras y donde te atacan todo tipo de combinaciones de monstruos y hay significativas ganancias de oro, ítems legendarios y experiencia. Asimismo, el nuevo Modo Aventura habilita todos los waypoints en forma de mapa, en los cuales se pueden completar Recompensas en forma de rápidos y cortos objetivos (por ejemplo, derrotar a cierto Boss). ¡Farmear nunca fue tan fácil

Por Pedro F. Hegoburu
Avatar

DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

¡No se trata de algo relacionado al Dr. Evil de Austin Powers, sino a la edición definitiva para PS4, que incluirá tanto Diablo 3 como Reaper of Souls! Con soporte para cuatro irrompibles y opción para jugar offline, esta edición estará a la venta durante 2014.

y accesible como ahora! Y como eso puede ser tedioso si se lo encara de forma solitaria, ahora se han habilitado Clanes y Comunidades para hacerlo en dulce compañía de otros Irrompibles de ley.

Blizzard también prestó atención a la re-jugabilidad de D3 a través de nuevos afijos a los ítems, incorporando beneficios a ciertas habilidades que nos invitarán a repensar el tipo de personaje que queremos jugar y lograr una rotación de builds que de otra manera no haríamos. Genial.

Irrompible que huye sirve para otra batalla... además de llamarse Moki

En RoS se agregan nuevos niveles de dificultad, que cada jugador puede elegir sin necesidad de terminar la campaña. Y si bien los bichos normales siguen siendo accesibles, se ha dificultado bastante más derrotar a los Campeones, Raros y Únicos, lo cual es picor puro ya que nadie quiere sentirse que le ganó a un monstruo de humita. ¡Prepárense para pelear varios minutos contra algunos Únicos!

Y ya que mencionamos a los personajes, comentemos otros cambios y novedades que RoS incorpora: más habilidades para las cinco clases ya existentes en D3; hay un nuevo techo de nivel (70) y el "Sistema Paragon 2.0" que permite mejorar los personajes a nivel máximo, con un sistema de asignación de puntos similar al visto en D2; y una forma de tunear la apariencia de nuestros personajes y cambiar alguna habilidad de los objetos, a través de los servicios de Transformación y Encantamiento que brinda la Artesana Mística. ¡Ahora podremos tener personajes perfectamente distinguibles a pesar de tener el mismo equipo!

Cae el telón

Nos tomaremos el atrevimiento de repetir un par de críticas que ya hiciéramos en nuestra review de D3 allá por Agosto de 2012 ([i] #8): no es ideal tener que estar siempre conectado a Internet para poder jugar (un par de veces sufrimos lag, por suerte sin consecuencias nefastas) y el juego se beneficiaría con un modo "libre de señales" para quienes preferirían investigar todo por su cuenta sin tener flechas a seguir y pings de radar que indican a dónde hay que llegar. Pero sinceramente son críticas menores: estamos frente a un producto totalmente renovado, pensado para que maximicemos nuestra experiencia lúdica aprovechando cada minuto libre disponible para que sigamos jugando eternamente en pos de obtener más y mejores objetos, que a su vez nos invitarán a probar nuevas habilidades y con ello descubrir nuevas formas de jugar los mismos seis personajes. Con el Sistema Paragon dan rienda suelta al crecimiento cuasi ilimitado de los mismos; y nos permiten modificarlo visualmente, para que no siempre sea "más de lo mismo". Con RoS, Blizzard nos provee nuevos incentivos para jugar mucho tiempo más y mantenernos entretenidos hasta que produzcan una secuela o Diablo IV. Ahí estaremos: IN POSITION! [i]

LOS DATOS:
- BLIZZARD ENT.
- ACCIÓN, RPG
- PC

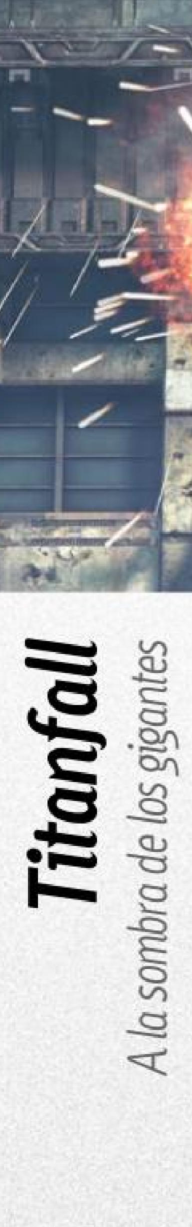
QUÉ ONDA:
La esperada continuación a Diablo III. Garantía Blizzard.

LO BUENO:
Corrige casi todas las críticas hechas a D3.

LO MALO:
Sigue requiriendo conexión permanente a Internet. Lineal.

88%





Titanfall

A la sombra de los gigantes

MIS OJOS REFLEJAN LOS CUERPOS DE MIS COMPAÑEROS CAÍDOS. Tiembla el suelo bajo mis pies con la llegada de un Titán. Mi pulso se vuelve irregular con la inyección de adrenalina y avanzo veloz por las calles de una ciudad en ruinas, trepo un edificio, corro por la pared mientras las balas me muerden los talones y me impulso al encuentro con el gigante de hierro. En un rápido movimiento expongo su núcleo y lo hago trizas. Antes de volver a tocar el piso, dos titanes enemigos doblan la esquina. En mi oído retumba la frase: "Your Titan is ready."

En un género tan poblado hacer la diferencia es un reto en sí mismo. No importa quién esté detrás, siempre es una tarea complicada. Por eso, cuando Zampella comenzó el desarrollo de Titanfall, tenía muy en claro que estaba remando en dulce de leche. Pero se propuso superar el desafío y el resultado queda a la vista.

Recordamos con afecto aquellos minutos que pasamos con las mentes detrás de Titanfall ([i] #18). Hablando con Zampella, era evidente que el camino recorrido había sido largo y minado con todo tipo de dificultades. Algo típico, seguramente, para cualquier desarrollador. Y quizás la presión fuera más ahora, ya que el objetivo era diseñar un FPS diferente.

Una frase que se repite mucho en la industria es: "No buscar reinventar la rueda." Parece algo torpe, incluso sonso, considerando que algo nuevo tiene que cambiar lo anterior para superarlo. Sin embargo, en ocasiones, y Titanfall es un claro ejemplo de ello, no hace falta más que darle un giro de tuerca para romper con la monotonía.

A decir verdad, nadie pudo quitar sus ojos del juego desde su anuncio en la pasada E3. Todos los jugadores, ávidos de información, sabían que Zampella y su equipo de ex Infinity Ward estaban trabajando en un FPS nuevo y la mera idea de volver a verlos en acción era más que suficiente para poner en funcionamiento la gran maquinaria que es el "hype". Lo que mostraron en aquel entonces sirvió para reforzar esa semilla que ya habían plantado.

Antes de seguir, hablemos del elefante en la habitación. Sí, Titanfall no tiene un modo de juego offline. Tanto la campaña como el modo competitivo son en línea y no hay bots ni nada por el estilo para jugar sin conexión. Esto puede resultar un punto en contra para muchos, y considerando las conexiones de nuestro país, es entendible. Aun así, esperamos que encuentren en las próximas líneas un motivo para darle una oportunidad.

Titanfall es diferente. Una extraña definición para un FPS, sobre todo en estos tiempos. Todavía es posible recordar con alegría los días del Modern Warfare original y su estilo novedoso de juego. Le siguió Bad Company, dándole un rol central al escenario y desde entonces casi nadie ha logrado sorprendernos de nuevo. Es difícil lograrlo en un medio donde hay tanta presión por vender.

Por Gastón Morales
@gaston1687





TITANES EN BUENOS AIRES

Una noche de abril en el Teatro Vorterix, Electronic Arts llegó con la versión de Xbox 360 para hacer la presentación oficial del juego. Una versión que muchos esperaban que pase desapercibida, pero todo lo contrario, trajo toda la gloria y el poder de los titanes a 30FPS clavados en la ya mítica consola de Microsoft, un verdadero logro técnico por parte de Respawn Entertainment.

Entre gigantes de hierro, nuestro propio Moki tomó el gran escenario para presentar el fichín y recordó aventuras en el campo de batalla, donde la gloria le fue esquiva como siempre, pero no por eso evitó dejar sus enseñanzas a las muchas jóvenes generaciones de combatientes pendientes a cada una de sus palabras.

Nos subimos a Titanes durante toda la noche, para terminar comiendo el polvo una y otra vez, insultamos al cruel destino que direccionaba los misiles a nuestras cabezas y eventualmente tuvimos que dejar el lugar al próximo soldado. Mientras tanto, aprovechamos para probar la segunda atracción de la noche, Plants vs Zombies: Garden Warfare, pero esa, ya es otra historia.



Por esta realidad es tan notoria la decisión de Respawn de volcarse a un modelo por completo online. La campaña, una vez más, se siente como una triste adición a un juego que no la necesitaba. Es cierto, los mundos que ofrece son hermosos e interesantes, pero no encontraremos la información que buscamos sobre ellos.

El verdadero jugo del título se encuentra en el modo competitivo, comprendido en los ya tradicionales estilos de juego. Lo novedoso se debe no a los modos en sí, sino a la forma de juego. Es algo difícil de explicar en palabras y recomendamos verlo en vivo para entenderlo. Pero en verdad, no es hasta que ponemos las manos sobre el pad que entendemos la genialidad lograda por el equipo de Titanfall.

Se trata de un estilo de juego nuevo que entrega un poder de movimiento sin precedentes. Correr, saltar y trepar muros, correr por paredes e incluso subirnos a los enormes Titanes del oponente y destruirlos desde afuera. Todo esto logrado con una sencillez y fluidez nunca vista.

Adaptarse a este nivel de libertad no es tarea simple pero, una vez logrado, hasta las más alocadas acciones se hacen posibles, transformando al juego en una suerte de película de acción, sin guión y con nosotros como protagonistas.

Cada acto que realicemos en el campo de batalla nos dará puntos, que nos ayudarán a subir de nivel. También nos dejarán llamar a nuestro Titán en menos tiempo. Podremos pilotear al Titán, o dejarlo en modo automático y que nos siga. Un detalle particular a la progresión son las Burn Cards, que se nos otorgarán tras cada partida y que podemos juntar cual juego de cartas, para luego usarlas en la partida como bonos especiales, como revivir, o acceder a un arma con mayor daño.

Titanfall es un juego que llena de aire fresco y renovador al género. No busca crear nada de cero, sino direccionarlo a un futuro nuevo. La fluidez de movimientos y el ingenioso diseño de escenarios hacen de este un FPS que nos verá volviendo cada día por más. [i]

LOS DATOS:
- RESPAWN ENT.
- ELECTRONIC ARTS
- FPS
- PC, X360, XONE

QUÉ ONDA:
Un FPS dinámico con robots gigantes y muchas explosiones.

LO BUENO:
La fluidez en los movimientos logran crear una experiencia única.

LO MALO:
Hace falta una conexión constante a Internet para poder jugarlo.

90%



Dark Souls II

La muerte le sienta bien, otra vez

ESE INSOPORTABLE HEDOR SE FILTRABA por las hendiduras y me oprimía dentro del yelmo. El agua estancada sostenía mi cuerpo febril, mientras las vendas se empapaban de sangre propia y ajena; ya no podía volver a la fogata y desconocía qué aguardaba delante. La certeza estaba en el peso del acero empuñado y el escalofriante bramar que emanaban las sombras. El calabozo clamaba mis almas, mi humanidad; no sería desilusionado. La puntada helada y desperté en mi lecho. 7 AM en el despertador.

Es así como este fichín acechará tus sueños; bienvenido al bello purgatorio, bienvenido a Drangleic. Dark Souls II (de ahora en más DSII) toma esa fórmula que dio que hablar, esa dificultad que roza lo vil, incorporando y desechando algunos elementos para culminar en este nuevo producto que retiene su esencia. Para los que no están interiorizados, hablamos de un "Open World Action RPG", embebido en el terror fantástico-medieval; esto, siendo brutalmente sintéticos. Entonces, ¿qué lo hace distinguirse de otros? El hecho de que sea muy difícil es sólo el comienzo. Es una experiencia que llena de incertidumbre, requiere temple, precisión y cooperación.

"One day you will stand before its decrepit gate without really knowing why"

Tras aquella cruda visión que aún retumba, las crípticas frases y las siniestras risas de las ancianas en rojo, "recordaremos" nuestro avatar y, así, podremos comenzar a forjar nuestro camino, arduo y envuelto en la incertidumbre. Se nos cuenta muy poco en principio, pero nos pone una gran carga encima. Está en cada uno recopilar el folklore de labios ajenos y develar entonces el por qué de la marca maldita, entender el sendero que nos llevará a esas puertas. Es el desconocer, uno de los criterios con el que el título juega y hace jugar. Paredes ilusorias, cofres malévolos que pueden devorarnos y puertas que llevan a la nada; pensaremos cada paso, quizás para morir en el siguiente. La ignorancia mata o nos hará matar. Los NPC que pululan alrededor cargan con sus propios demonios y podremos incursionar en sus historias solo con detenernos a oírlas. Las mismas hablan de su muerte o la de otros y, he aquí la belleza, no regresan luego de morir. Decisiones, posibles recompensas, posibles pérdidas; la ignorancia mata. [N. de Ed.: Por las dudas, no jueguen esto. Te morís tanto que te hacés poeta.]

Caballero que huye, levelea

Habrá que tener juicio, habrá que aprender a retirarse. Temple entonces, crucial en pos de la victoria y un progreso que depende de la moneda en curso, las almas. Todo está tasado en ellas y, al morir, quedarán en nuestros restos. Es cuando volver a ellos se torna tenso y el sudor corre frío por la espina dorsal; un paso errado conllevaría, quizás, perder miles de almas.

¿Happy trigger combo? No chance

Precisión, micos, precisión. El sistema con el que nos manejaremos es, como dicen, "fácil de aprender y difícil de dominar". Los brazos asignados a L y R, no sumando mucha más parafernalia que

Por Gastón Coconier
@Gcoconier

"acción", "utilizar", "correr" o "saltar". Simple. ¿Y dónde se encuentra la precisión entonces? No osen golpear una pared, camaradas, el ataque será amortiguado y seremos presa fácil. Sepan que el picor nunca se detendrá si no es al calor de la solitaria fogata, al mejor estilo Dead Space y que, hasta bebiendo nuestra querida petaca buscando sanar, podemos recibir un golpe trapero. Saltar, rodar, cubrir y blandir la hoja; la stamina es necesaria para desarrollar cada acción y se hará notar su falta. Cuando el equipo pese demasiado, rodaremos más lento, seremos más toscos. Querremos rodar, alzar el escudo, dar más de un golpe y seguir corriendo. Precisión, ya que pegar a lo pavote no rendirá frutos.

Yo trolleo, tú trolleas, vosotros trolleáis

DSII está en permanente conexión global. Todos somos versiones paralelas del mismo "héroe" que, de tanto en tanto, se cruzan a través de la débil fábrica universal. Veremos, de esta forma, proyecciones que, como nosotros, lidian con ese cruel mundo. Escribir mensajes en los senderos para guiar o engañar a los ignorantes suma otra profundidad a la experiencia. Tomar un consejo garabateado y sufrir las consecuencias no tiene precio, solo cuesta almas. Sea por voluntad propia o por designio de una deidad, manifestarse en las realidades ajenas es plausible. Es a través de pactos con las entidades que sentiremos peso sobre nuestra carne y deberemos impartir justicia o maldad. Magnánimos o infames, asistiendo o invadiendo, nuestras actitudes para con los otros "malditos" son una elección, una libertad. [N. de Ed.: En serio, no jueguen esto.]

Y la palabra secreta es "cíclico"

DSII no solo nos brinda horas de descubrimientos, de aventura, de sudor y lágrimas; sino que su rejugabilidad es amplia y original. Tanto el modo inicial como sus consecuentes + y ++, seguirán brindando y sorprendiendo con material que quiere, con gran ahínco, asesinarnos. Volvemos a percibir esa incertidumbre suspirando a nuestras espaldas antes de doblar cada esquina. Enfrentar, morir, levantarse y seguir muriendo. Como los juegos de antaño, aquí de verdad se prueba nuestra habilidad permanentemente. Es así como el sabor de la victoria se vuelve tan dulce; sabor efímero que luego será remplazado por la amarga hiel que brota al ser machacado en una emboscada o al caer estúpidamente en una trampa. Es gratificante, es una tortura y acecha los sueños. Es claro que costará para algunos apreciarlo, pero en una actualidad en la que todo se vuelve tan fácil y corto, en que el fichín de moda es "rebajado" en virtud de ganar el mercado, títulos como este devuelven un poco del brillo de aquella vieja época.

Bienvenido hermano mico, al bello purgatorio. Recuerda que aunque sea por un segundo, podrás gritar: "¡TOMÁAAAAA!" a un boss despiadado y enfermante, alzar los brazos en pose triunfal y estremecerte ante una victoria que nunca, nunca, fue tan hermosa.

LOS DATOS:
- NAMCO BANDAI
- FROM SOFTWARE
- Acción RPG
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
La aventura dentro del terror medieval que, si se lo permite, entretiene durante horas y enseña el verdadero valor de la victoria, luego de matarte una y otra, y otra, y otra vez.

LO BUENO:
Un desafío que vale la pena experimentar. Profundidad y rejugabilidad acompañadas de un sólido sistema de combate e interesante interacción online.

LO MALO:
Puede volverse peligrosamente frustrante. La dirección de arte perdió algo de encanto. El regreso a algunas viejas mecánicas no tan amigables.

89%





Daylight

En busca del cacor perdido

LOS DATOS:
- ATLUS
- ZOMBIE STUDIOS
- Survival Horror
- PC, PS4

QUÉ ONDA:
Un juego que intenta pertenecer a un género en donde no sabe ni destacarse, ni al menos entretener.

LO BUENO:
Los primeros sustos, los primeros 10 minutos, hasta que te das cuenta de todo. Algunos detalles visuales. El intento de crear rejugabilidad y pensar que iba a servir de algo.

LO MALO:
El Daylight mismo.

Por Lucas Robledo
@Lucasrobledo







DESPERTAMOS. La luz nos es ajena en todos los sentidos. Nos encontramos en lo que parece ser un hospital, quizás. No recordamos nada. De repente, una voz en un teléfono celular nos pone al día. Usamos el dispositivo como linterna, nos engulle la oscuridad y consume el poco sentido común que nos queda. Resulta que ese celular también es un mapa. Todo es muy extraño y nos invita a investigar. ¿Para qué llamar al 911, no?

Así, la historia pasa entre algunas voces que hacen comentarios misteriosos desde el celular, flashbacks que nos llevan a otros lugares y un personaje femenino que aparece cada vez que el sonido ambiente cambia y la pantalla del telefonito enloquece. Y sí, las primeras cuatro o cinco veces, y gracias al sonido que la acompaña, nos hace saltar un poquito de la silla. Pero ese es todo el terror que provoca Daylight. No pidan más. El resto se basa en recorrer pasillos eternos donde no pasa nada, abrir un millón de puertas y dar vueltas por un aburrido laberinto hasta encontrar el portal que nos llevará al siguiente "nivel", por así decirlo. Una y otra vez el portal estará cerrado y tendremos que volver sobre nuestros pasos hasta encontrar algún amuleto que hace las veces de llave. Y listo, ese es todo el gameplay que ofrece el juego. La historia, poco atrapante, también se desarrolla a base de notas que vamos encontrando por los pasillos. El objetivo de Zombie Studios era rejugabilidad. El juego está creado de tal forma que una vez que lo terminamos, si lo volvemos a empezar, responde a patrones aleatorios para crear mapas nuevos, con nuevos recorridos y diferentes formas de terminarlos. El problema es que con suerte tenemos ganas de terminarlo una vez, como para volver a empezarlo.

La dificultad es quizás el aspecto más flojo. Lo único que propone un juego tan lineal y repetitivo es la distancia temporal entre la que aparece esta mujer espectral. Si nos quedamos mucho tiempo cerca de ella, nos mata. La forma de eliminarla es con una bengala roja que la prende fuego. De la misma forma, tenemos unas barras luminosas de color verde que nos ayudan a revelar secretos, pero la cantidad de ambos objetos lumínicos es limitada. Primero vemos a la mujer a lo lejos, con el paso de los "niveles" y el incremento de la "dificultad", este espectro cada vez nos aparece a menor distancia y con menos aviso, para complicar un poco las cosas nomás. Gracias.

Como exponente del nuevo Unreal Engine, la calidad gráfica no se destaca, mucho menos sus controles o las animaciones. En contraparte, por momentos muestra un muy buen uso de luces, generando ambientes muy bien logrados. En lo que respecta al clima, tampoco encontramos nada para resaltar. Al principio, entre la oscuridad absoluta, la poca luz generada por el celular y unos soniditos extraños, acompañados de una música ambiental acorde, nos regala un poco de terror durante los primeros diez minutos. Pero pronto pierde cualquier sentido del suspenso cuando descubrimos la mecánica del juego y cómo solucionar sus desafíos. ¿El terror y la tensión? Bien, gracias, se los debemos. [i]



MXGP: The Official Motocross Videogame

Mascando tierra en dos ruedas

"SÍ, DOS RUEDAS", me dijeron desde el otro lado del tubo, con un tono de obviedad que rayaba la burla. Pero lo mío siempre fueron dos pares. A lo sumo tres, o cuatro. Pero uno sólo, nunca. ¿Por qué a mí? Mi cabeza seguía cuestionando así la reciente propuesta de competir en la temporada 2013 del Campeonato Mundial de Motocross, mientras respondía, contundente, con un: "¡Claro, no podría haber dado con nadie con más experiencia!".

Pero si las mentiras pueden tener patas cortas, también tienen neumáticos lisos. Así fue que comencé por investigar todo sobre el organizador del evento, la Fédération Internationale de Motocyclisme (FIM) y sus máximas categorías, MX1 y MX2 —para la cual me habían reclutado inicialmente—. 14 Grandes Premios en Asia, Europa y América. 16 peleletidores en pista. Prueba, clasificación y dos eventos de carrera con hasta 20 giros cada una, por fin de semana. Un calendario cargado para un año de por sí complicado.

Ya relajado en el asiento del avión que me llevaría a Qatar para mi prueba de fuego, abro el "Manual para Principiantes de la Motocrosería" —comprado a las apuradas en una de las clásicas librerías de usados en Av. Corrientes— y leo: "Recuerde que el equilibrio de la moto depende exclusivamente de que el piloto mantenga, en todo momento, una postura acorde al movimiento a realizar". Párrafos más adelante, subrayo: "Frenar abruptamente con la rueda delantera o acelerar de manera intempestiva llevan a un certero y peligroso golpe contra el piso." Después de un escaso aperitivo y una larga siesta, doy por finalizada mi capacitación con la siguiente cita: "Sobre todo recuerde que no gana quien salta más alto, sino quien lo hace de forma justa y precisa". Ahora sí estaba preparado.

Al llegar a Doha, no me entró arena en los ojos que ya estaba en el Circuito Internacional de Losail subido a una flamante KTM. "Dale, pibe, hacé tu magia", alcancé a escuchar antes de pisar a fondo y salir disparado en una rueda. Llegué a empujar con fuerza mi cuerpo hacia adelante y, reduciendo la velocidad, sentí de nuevo el contacto binario sobre la tierra suelta. La primera curva, siniestra en todo sentido, la tomé apretando el freno trasero, para "colear" y extendiendo automáticamente la pierna izquierda para mantener la vertical. Ahí nomas me esperaba mi primera rampa. Habiendo olvidado todo lo leído, le metí pata y volé como el cóndor. Grande y pesado, desplegando sus alas inmensas que lo mantienen flotando en la cima del mundo. Pero a mí no me salieron alas —no se dejen engañar por publicidades animadas—. Caí duro. No sentí dolor. Tampoco sufrió daños mi rodado. Es lógico, pensé, soy Irrompible.

Fue a partir de ese momento —la caída— que supe que esto era para mí. Saltar. Caer. Levantarme. Caer nuevamente. Levantarme otra vez. Y otra. Sentir el contacto con el otro. Codo a codo. Rueda a rueda. Volar su mismo vuelo. Recorrer juntos, con la tierra hasta los calzoncillos, esos endiablados circuitos. No bailando, sino luchando en el barro. [i]

LOS DATOS:
- PLUG IN DIGITAL
- MILESTONE
- Motocross
- PC, PS3, X360, PSV

QUÉ ONDA:
El mejor juego de Motocross con licencia oficial. Circuitos, pilotos, escuderías y categorías reales de 2013, recreados con gran detalle.

LO BUENO:
La variedad en los trazados. El modo carrera permite pases de escudería y categoría. El modelo de física permite una conducción desde arcade hasta algo más realista.

LO MALO:
No tiene ningún modelo de daños. Jugarlo en línea se vuelve casi imposible a causa del lag.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

75%



Guía de compras VGA

...o cómo canalizar eficientemente tu dinero

Por Ing. Pablo N. Salaberri
@salaberrip

AMD y NVIDIA siguen haciendo de las suyas lanzando productos por doquier al mercado, mezclando arquitecturas en la misma serie (caso ejemplo, Kepler en las GTX 760 o superior y Maxwell en las GTX 750, o AMD mezclando Pitcairn que son GCN 1.1 con Bonell que son GCN 1.0) y ofreciendo más y más productos no siempre teniendo saltos contundentes de performance pero sí en dinero. Entonces las cosas se ponen confusas y uno no sabe en qué invertir su dinero tan duramente ganado. Vamos a darles una manito tratando de recomendar lo mejor para sus bolsillos.

Primero un par de asunciones, la primera es que todas las tarjetas que vamos a recomendar pueden mover con soltura resoluciones 1080p o superiores, ya sea que usen un monitor o una TV como experiencia visual. La diferencia es que algunas van a tener que usar un nivel de detalle un poco más bajo para poder tener un buen framerate. Las más poderosas pueden lidiar con 1440p (o 2560x1440, resolución típica de los monitores de 27 pulgadas o más) y las bestias dual-GPU pueden cargarse sin problemas un TV o monitor de 4k (seamos honestos, ¿quiénes de ustedes tiene uno?). Vamos a hacer tres segmentos, bajo, medio y alto aunque luego vamos a poner uno llamado "sueños de Ricky Ricón" en donde pondremos cuánto nos saldría el sistema Multi-GPU más obsceno que puedan concebir. Como siempre, pondremos exponentes de AMD y NVIDIA para que escojan y siempre que podamos usaremos la revisión de GPU más moderna a fin de que la compra sea más longeva.

Los precios están expresados en pesos y en este momento tan particular de nuestras pampas son tentativos a fines de abril... o sea, no nos podemos comprometer (porque sería sumamente irresponsable) a que en junio la tarjeta salga lo mismo, primero porque no sabemos lo que puede pasar en términos económicos y segundo porque los vendedores de hardware están especulando mucho en el rubro y en términos simples "te arrancan la cabeza".

Sin más, vamos a las selecciones:

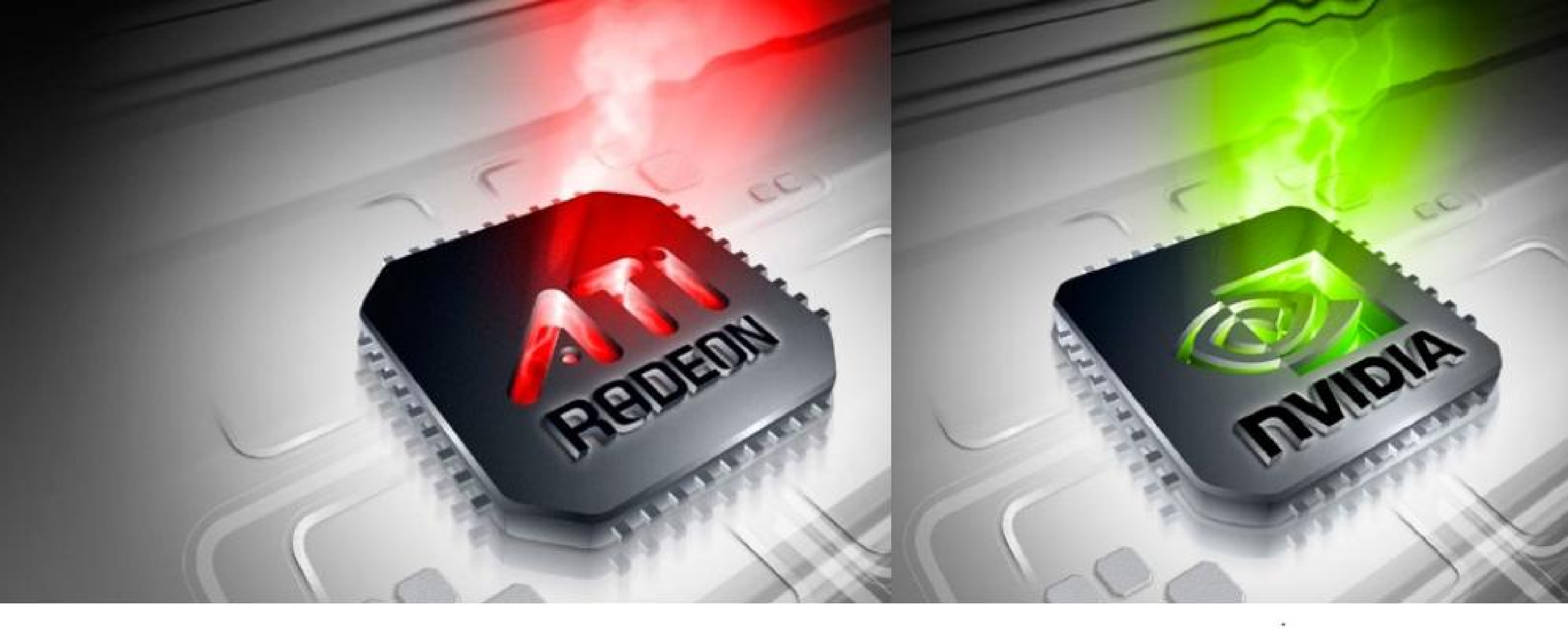
Gama Entrada – Valor Aproximado $1900 / 2000

AMD Radeon R7-260

Con 768 Stream Processors, 48 unidades de textura, 16 ROPs y 1GB de memoria GDDR5 sumado a un consumo moderado de 95W, esta Radeon va a cumplir sus requerimientos con soltura. El único problema es que la generación R de AMD ha tenido mucha popularidad en los mineros de Bitcoin, por lo cual el stock varía mucho. Si quieren algo un poco más poderoso, pueden buscar una R7-260x por 2200 pesos o una R7-265 por 2500.

NVIDIA GeForce GTX 750

Hemos cubierto en detalle la nueva arquitectura Maxwell en nuestra edición anterior así que mucho más de ella no tenemos que hablar. La 750 le hace el aguante a la R7-260 por el mismo dinero y, si subimos un poco más, la 750Ti compite palmo a palmo contra la R7-265 por menos dinero y consumo (recuerden que las Maxwell ni siquiera necesitan conector PCIe para poder funcionar gracias a su TDP de 55/60W).



Gama Media – Valor Aproximado $3200 / 4000

AMD Radeon R9-270X

La 270x ya puede mover con soltura contenidos 1080p con todos los detalles en High sin problemas a un presupuesto contenido. Mantiene a raya a toda la serie 660/660Ti de NVIDIA, pero no llega a corretear a la 760, aunque en defensa de la 270x, la GTX 760 es más cara.

NVIDIA GeForce GTX 760

Para aquellos que prefieren a los verdes, la opción de gama media para mover todo en 1080p High es la GeForce GTX 760. Si bien podrían ir a una generación anterior como una 660Ti o una 670, a estas alturas más vale pagar un poco más para tener mejor rendimiento que la generación anterior e incluso la R7-270X y hacer que la tarjeta tenga una mejor durabilidad dentro de nuestros gabinetes.

Gama Alta – Valor Aproximado $7500 / 9000

AMD Radeon R9-290

Las bestias entran en las "compras no racionales". Una R9-290 empuja contenidos en 1440p en alta con total soltura. También está la R9-290x pero se hace más difícil recomendarla por dos factores: el precio más elevado y el nivel de ruido que genera porque su temperatura de operación es muy elevada.

NVIDIA GeForce GTX 780

Si bien tiene un tiempo en mercado, sigue siendo una de las tarjetas Single-GPU más veloces que el dinero puede comprar a un precio racional. Para precios irracionales ya nos podemos ir a una GTX 780Ti pero les avisamos que el número tiene cinco dígitos ($11.000 como barato).

Conclusión

Esperemos que esta guía los ayude a poder escoger apropiadamente su reemplazo de VGA con el fin supremo de poder jugar todo lo que se les cruce sin tener pérdida de rendimiento y con unos bellos gráficos para que sus mandíbulas queden dislocadas. Solo resta decir ¡feliz compra! [i]



SOÑAR NO CUESTA NADA. - VALOR APROXIMADO ¿QUIÉN SABE?

2 x AMD Radeon R9-290x en Crossfire

Como en nuestras pampas no se consigue la R9-295x2 (dos GPU en una sola tarjeta) nos vamos a la Single GPU de AMD más potente que el dinero pueda pagar. Claro que para mantener esta configuración a raya en términos operativos vamos a necesitar una fuente muy grande, un gabinete bien ventilado o Watercooling.

2 x GeForce 780Ti en SLI

Los verdes esta vez aún no han lanzado una tarjeta Dual-GPU, con lo cual nos tenemos que "conformar" con juntar dos 780Ti en SLI. Y Si bien contra una R9-290X en CrossFire la 780Ti SLI está un poco por debajo en rendimiento, la ventaja que tiene NVIDIA es un consumo energético inferior y una generación de calor bastante más contenida.



MIDA

Jugar con otro tipo de juguetes

Por Cecilia Barat
@La_Barat

BARRIO DE ALMAGRO. Afuera, éxodo de viernes 19 hs. Caos de tráfico sobre la avenida Rivadavia. En un piso de un viejo edificio afrancesado, entre mates y galletas, un grupo de desarrolladores, artistas y game designers nos cuentan que están embarcados en un proyecto llamado MIDA. ¿Midas, el que todo lo que toca lo hace oro? No, "MIDA: Museo de la Ingeniería desde la Antigüedad". ¡Ah!

Quien dirige este proyecto es la Dra. Daniela López De Luise, una chica. No es un dato menor, ya que es una de las pocas que transitan un ámbito de predominio masculino. Estudió y se recibió en la Facultad de Ingeniería de la UBA en 1989, su especialidad es la Inteligencia Computacional (en criollo, inteligencia artificial, sistemas inteligentes). Es docente en posgrado de "aprendizajes automáticos" o machine learning, una rama de la inteligencia artificial que desarrolla técnicas que permiten a las computadoras generar procesos de aprendizaje.

Es presidenta de IEEE Argentina (Institute of Electrical and Electronics Engineers), asociación mundial de larga trayectoria que nuclea profesionales de todo el espectro de la ingeniería. Directora de CI2S Labs (Computational Intelligence & Information Systems Laboratory), LA-CCI Steering Committee, y varios etcéteras.

Ingenier@s se necesitan

¿Qué es MIDA?. Es un proyecto de videojuego educativo. Uno de los principales objetivos de MIDA es promover entre los jóvenes el estudio de carreras de ingeniería. Hace ya un año que el grupo comenzó a trabajar, a partir de una preocupación que desvela a aquellos que tienen la responsabilidad de generar condiciones para el desarrollo de la ciencia y su aplicación en la industria (instituciones de gobierno, cámaras empresariales, círculos académicos): el estancamiento y/o decrecimiento en la matriculación en carreras de ingeniería. Sin ingenieros no hay posibilidad de despegue de la industria, ni del desarrollo de una economía basada en la producción. Esta problemática no es sólo pertinente a la Argentina, sino que es un eje crítico que atraviesa de punta a punta toda la región latinoamericana.

De los foros de la IEEE, surge que esta crisis regional es profunda. Sólo en en nuestro país hacen falta 1500 ingenieros del área de informática, por año (a tomar nota: madres, padres y educandos). Tampoco hay mujeres, ya que arrastramos como lastre el prejuicio de que la mujer y las ciencias duras son incompatibles: esta "ocurrencia" nos resta el 50% de la matrícula (chicas, ¡a por lo nuestro!). Entre otras cosas, Daniela participará en la producción de un docu-reality de mujeres en la ingeniería, con el fin de concientizar, publicitar y atraerlas al mundo ingenieril, que las muestra en su fase de estudiantes, en su inserción como profesionales en el medio, hasta aquellas que peinando canas, fueron punta de lanza y abrieron camino para las nuevas generaciones.

Desmitificar la ingeniería

"Nuestro grupo de trabajo, fue seleccionado entre 170 líderes en todo el mundo para evaluar dentro del IEEE el problema de las ingenierías. Levantamos estadísticas sobre el tema y los resultados fueron



Equipo de trabajo
- Daniela López De Luise (directora del proyecto y coordinadora)
- Lucas Dima (server and web deploy)
- Nicolás Borromeo (Unity programmer)
- Leonel Maguet (level designer)
- Damián Corazza (game designer)
- Santiago Pérez (modelador 3D)
- Carlos Simkin (música)
- Juan Guillermo López/Johanna Gelvez (multimedia communication)
- Josué Cornejo (modelador 3D)

espantosos". Cuenta Daniela, que algunos secundarios técnicos se llenan, pero luego no se reflejan en matriculación universitaria en carreras afines. Inmediatamente comenzaron las preguntas de rigor, ¿Cómo acercar la ingeniería a los jóvenes? ¿Cómo hacerla atractiva, accesible, deseable? ¿Cómo revertir el miedo generalizado que provocan las matemáticas y la ingeniería? ¿Cómo desacralizarlas? "A partir de charlas con estudiantes, se nos ocurrió, en función de la reactividad que tienen los chicos hacia cosas antiguas e ingeniosas, plantear un museo del tipo "prohibido no tocar", donde para recorrer haya que tocar todos los objetos". Se podía incluir dentro de este museo cosas tales, como el automóvil de Leonardo Da Vinci, que era mecánico. O una lámpara diseñada hace dos mil años por los egipcios, y que funcionaba. Por citar algunos ejemplos. "Llevemos esos dispositivos hacia una plataforma donde los puedar ver, entender los principios de la física, de la química, de la mecánica: esto es, un videojuego".

Em MIDA, el jugador transitará por las salas del museo, encontrando en el primer tramo dispositivos sencillos, para que interactúe con ellos, entienda su función y los principios que rigen su funcionamiento, que pruebe usarlo, empezando a resolver cosas prácticas sobre ese principio. Al alcanzar cierto nivel de manejo del concepto, irá obteniendo mejor puntaje. A medida que el jugador vaya incorporando conceptos y resolviendo cuestiones prácticas con ese dispositivo, avanzará en el juego. Los conocimientos adquiridos ingresan en una especie de stock, que el jugador va a poder usarlos para construir otras cosas a medida que avance. Podrá ir acumulando paralelamente conceptos y los dispositivos que reflejan esos conceptos, al principio sencillos, como la palanca, la polea, el plano inclinado, el eje, la rueda dentada. Más adelante, encarará dispositivos más complejos, pero que tienen principios simples. Cuanto más habilidades se incorporan, se abre la posibilidad de extenderse a otros salones del museo, de modo tal que se recorran estratos en época y en dificultad. Se pasa de conceptos sencillos, a la hidráulica, la eléctrica, la electrónica, y también de una era a la otra.

En el acervo que el museo promete, habrá dispositivos y máquinas para toquetear sin culpa y sin que se rompa nada. ¿A quién no le gustó desarmar un juguete de niño para ver lo que tenía adentro?. Imagínense poder hacerlo con el primer reloj del mundo, de origen chino; o con la primera computadora de la humanidad, la Antikytheras, de más de dos mil años, un dispositivo completamente mecánico que se usaba para hacer cálculos que hoy en día son difíciles de analizar. Con ésa se calculaban eclipses, equinoccios y solsticios. Hay unas pocas reconstrucciones físicas de la máquina, una de ellas en Córdoba, hecha por un astrofísico: tiene derivadores, integradores, son todas rueditas de bronce. Parece que a mitad de este año, estará terminado el primer salón del museo.

MIDA: Entrada libre y gratuita

Este videojuego estará disponible para todo el mundo en la web, para quien quiera utilizarlo como recurso de aprendizaje. Actualmente está en versión beta y en habla hispana, pero la idea es que accedan las instituciones educativas, y aquellas que estén interesadas en ampliar los conceptos participen aportando ideas o equipos de desarrollo.



Máquinas que se incluirán:

- Lámpara de Dendera *(2000 AC aprox.) Egipto*
- Reloj Clepsidra *(1530 AC) Egipto*
- Puertas automáticas de Heron *(200 AC) Alejandría*
- Computadora Antikytheras *(100 AC) Grecia*
- Automóvil de Da Vinci *(1479)*
- Helicóptero de Da Vinci *(1480)*
- Alas mecánicas de Da Vinci *(1493)*
- Ábaco de arena, ábaco chino, quipus, ábaco romano, ábaco común, ábaco babilónico, regla de cálculos, pascalina, calculadora de Hahn, motor de Leibniz, motor de Hollerith, compás chino, motor de Ödner, otros inventos de Da Vinci y de China.

Hoy el equipo está en Argentina, pero ya se están adhiriendo algunas instituciones que necesitan incorporar algunos conceptos que les resultan necesarios para sus Ingenierías. "Lo que buscamos es que sea incorporada como una herramienta más de la enseñanza, y que esté abierta."

Machine learning

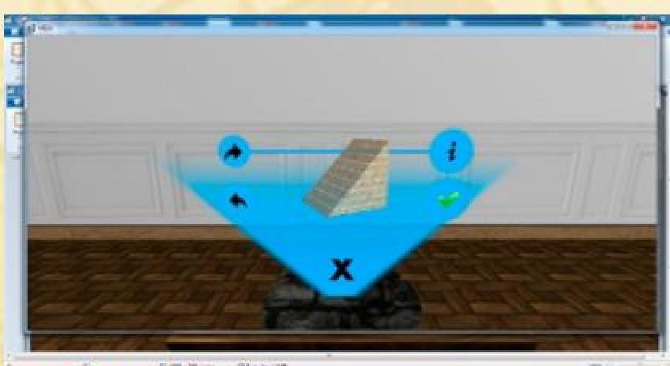
El videojuego está articulado con un sistema de "aprendizaje automático", esto hace que el sistema entienda cuáles son los perfiles de aprendizaje de los usuarios y cómo se adaptan éstos, según los elementos audiovisuales y mecánicas de juego. Este sistema aportaría información sobre cuáles serían los elementos más apropiados para consolidar y desarrollar procesos de abstracción. Se podrá evaluar qué música, colores, tamaños, velocidades o mecánicas de juego son las adecuadas para aplicar a la enseñanza de determinado concepto. Esto que parece tan complejo, se sintetiza en un "a ver... ¿cómo aprendiste?". Se evalúan los datos, se arman estadísticas, y se genera el modelo, que técnicamente sirve para retroalimentar al museo y ver qué cuestiones hay que mejorar.

En tanto y en cuanto participen y utilicen esta herramienta diferentes centros educativos, se podrá evaluar qué perfil de alumno tiene tal institución, qué perfiles de aprendizaje tienen en promedio, y qué perfil de enseñanza debería aplicar para eficientizar su sistema de enseñanza.

A nivel global, las estadísticas de todas las instituciones deberían servir para determinar la eficacia de las técnicas audiovisuales y los videojuegos en los distintos niveles de aprendizaje: sirven en este punto, son débiles en éste, debieran ser complementados en esta otra cuestión. Servirían para analizar el timing y los procesos adecuados de la enseñanza. A su vez, el modelo puede determinar las capacidades innatas y los gustos de cada jugador, sirviendo a modo de "test vocacional".

"Como recién estamos empezando, tenemos un solo paper, con estadísticas preliminares, prototípicas; pusimos a jugar a algunos colaboradores, y surge que el sistema modeló que el usuario ya conoce sobre el tema, que falló una vez, reintentó y que debe reforzar tales conceptos. Este paper vamos a presentarlo este año en Bariloche, en Argencon, un Congreso Internacional de Inteligencia Artificial".









Si no vamos, la Ingeniería viene a nosotros

Si bien hace ya seis meses que los diseñadores, artistas y desarrolladores están en pleno proceso de producción, a todo pulmón, MIDA cuenta con el apoyo del CEMA, la IEEE CIS (Sociedad de Inteligencia Computacional) Capítulo Argentino, y el CI2S Labs (al que pertenecen la mayor parte del equipo de trabajo). La Fundación Santo Domingo (Córdoba) también se interesó en el proyecto brindando colaboración.

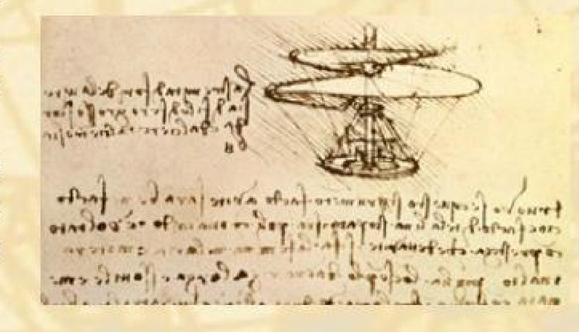
Va a estar disponible para toda la comunidad en una página web, y se podrá jugar desde computadoras de baja performance.

Está siendo desarrollado completamente con el motor Unity 3D, en low poly (es decir, con gráficos de baja poligonación) de modo tal que corra con cualquier conexión y cualquier máquina, para no dejar a nadie afuera. Pensando que las netbooks educativas de programas como Conectar Igualdad o Plan Sarmiento (por hablar sólo de Argentina), puedan tener poca capacidad de rendering, el juego podrá ejecutarse sin inconvenientes con el player de Unity. En un futuro esperan extenderlo a otras plataformas.

También están pensando en un sistema mixto de almacenaje de datos, para que el usuario conserve sus datos de logueo, puntaje, y a la vez hacer un tracking no solo global sino individual, en el sentido, no de conservar los datos personales (el jugador va a seguir siendo anónimo), pero sí de poder seguir su comportamiento, evaluar la evolución de sus aprendizajes, etc. de carácter opcional.

El juego está orientado hacia un público amplio que tenga conocimientos básicos de matemáticas, desde los 13 años en adelante: esto es, estudiantes secundarios, estudiantes de los primeros años de las carreras de Ingeniería, y gente de a pie con ganas "de saber un poco más".

Poder se puede, tras este trajinar en pos de incluir las matemáticas, la física y la ingeniería dentro de la currícula escolar de manera lúdica, clara y gráfica, Daniela cuenta que tiene dos nenas, de 7 y 10 años que ya probaron MIDA y ¡no paran de jugarlo!



La generación híbrida

En un ejercicio de nostalgia, el artículo planta bandera sobre una generación que vivió en carne propia el paso del fetichismo por lo material a las bondades del ciberespacio

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi



CLIC. PARECE MENTIRA, PERO HUBO UN TIEMPO DONDE NO EXISTÍA INTERNET. Hubo un tiempo donde, para conseguir información, había que ir a las fuentes. Y donde el conocimiento especializado, era un valor en sí mismo. Un valor respetado, aceptado, puesto en un lugar de confort. Un tiempo donde hubo, en cada colegio, en cada curso, en cada grupo de amigos, héroes que manejaban data antes que nadie. Unos aventurados y curiosos que tenían la justa.

Hubo un tiempo donde no había Internet y, para quienes se sentían interesados en correrse de los cánones preestablecidos, en uno de los caminos posibles, tenían que ir a lugares como Camelot Cómics Store, cuna de las historietas, la ciencia ficción, el fantasy, la literatura medieval, los fanzines del underground profundo, el manga más deforme, y preguntar "¿qué es lo nuevo?". Alguna vez, el periodista y escritor Alejandro Soifer, autor de un libro imprescindible llamado Que la fuerza te acompañe (Editorial Marea, 2012), dijo: "Mi infancia en los noventa fue buena. Pero, ojo, que no se malinterprete: no buena desde el menemismo, sino desde los estímulos". El tiempo corre irremediablemente hacia adelante. Ni hacia atrás, ni hacia arriba, ni hacia abajo: hacia adelante. Progresa, sigue su cauce, no se detiene porque, pese a todo, el sol sigue saliendo. Y ahí, una generación criada entre los años ochenta y noventa recuerda con nostalgia la mueca de un tiempo que pasó y ya no volverá: la que dio paso a la generación híbrida.

Los nacidos en los años ochenta y noventa se ensuciaron los dedos entre batea y batea buscando aquella gema, aquel Santo Grial que los haga saltar de felicidad por la ventana. Con la misma pasión e irracionalidad, le pidieron a sus padres colgarse del videocable porque daban tal o cual dibujito animado. O juntaron moneda por moneda para comprarse esa figura carísima que hacía que las glándulas salivales formen ríos en sus bocas. Hubo un momento donde tomarse un colectivo para ir a una convención de historietas (cuya huellas mnémicas fueron las Fantabaires, que –de tan míticas, como suele suceder con eventos de rock o acontecimientos legendarios de la cultura juvenil- todo el mundo dice haber estado presente) podía ser una gesta epopéyica digna del mejor animé japonés. Parece mentira: la pulpa erótica adolescente hervía por algún VHS de dudosa circulación, por alguna revista prestada o por un catálogo de Avon. Parece mentira, pero pasó. La generación nacida en los años ochenta y noventa resultó ser un paradigma involuntario para la historia del entretenimiento y el consumo: subrayó la cultura del fetichismo por lo material y, casi en simultáneo, en una convivencia natural, se convirtió en punta de lanza de la avanzada cibernética.

Oficialmente, Internet desembarcó en la Argentina en el año 1995 pero fue para fines de los noventa cuando su uso comenzó a democratizarse entre los adolescentes. Y desde ahí, no paró. Tanto,

que hasta hay apocalípticos –con el foco puesto más en la comedia que en el drama– que dicen que Internet murió cuando los padres de esa generación se sumaron a la red. Por cierto, los proto-usuarios de la web maridaban el seguir regularmente sus publicaciones, conseguir sus fichines, circular discos, etc. con un respeto a la entonces incipiente figura de Internet. Nombres como AOL, Datafull, Tutopía, Full-Zero o Alternativa Gratis pueden resultar hoy contraseñas a navegaciones lentas pero certeras, a una ingenua sensación de infinito que hasta daba cierto vértigo con sólo planteársela. Y desde allí, un ruido inolvidable: piiiii, ruuu, piruriruri. ¿Qué? Piiiii, ruuu, piruriruri: el sonido que emitían los módems telefónicos conectándose.



Una verdad: aquella convivencia generó un interés musculoso por la curiosidad. El moverse, la incomodidad, las llamadas misteriosas por cultivarse intelectualmente empujaron a que la generación híbrida constituya un ADN posible: el de ser, investigando, poniéndole el cuerpo. Por eso, todavía persiste el gesto de comprar revistas en papel, conseguir juegos originales con sus booklets, sus extras, sus lomitos para exhibir junto a otros lomitos igual de seductores, invertir unos pesos en el disco de una banda nueva. Y en esa dinámica, Internet sirve como laguna sapiencial pero no como fin último de consumo. Las revistas, juegos, discos, películas, lo que sea, se descargan, sí, pero también se compran. El fetichismo por lo físico aún sigue latiendo. Y este postulado hasta abolla a un sector importante de la comunicación profesional como es el Periodismo: ejercer el oficio a contrapelo del Google es todo un desafío. Parece mentira, pero hubo un tiempo donde no existía Internet. Un tiempo donde, para conseguir información, había que ir a las fuentes. Y donde el conocimiento especializado, era un valor en sí mismo. Un tiempo donde hubo una Cerdos & Peces, una Mutantia, una La Maga; una Radio Bangkok, un ¿Cuál es?, un Tiempos Violentos; una Action Games, una Top Kids, una Xtreme PC; una Lazer, una Mutant Generation, una Comiqueando. Era distinta la relación con el objeto de consumo: se podía tocar, oler, desnudar, vestir, volver a tocar, volver a desnudar, guardar y volver a él cuantas veces sean necesarias. Internet trajo consigo la globalización pero terminó de sujetar al sujeto: las conciencias son, ahora, parte de un entramado infinito de redes de ceros y unos. La fogata cambió. El mono antiguo prendía fuego. Ahora, esa misma fogata lanza rayos catódicos: smart TV, computadoras, celulares. La comunicación impuso nuevas categorías: mutó el amor por lo material y, por extensión, el sentido relacional. Y con esa mutación, el corazón que late por la aventura, por lanzarse por la ventana para conseguir aquella historieta, aquel dato y vivir el vértigo o el placer por lo conseguido tras el esfuerzo queda tristemente opacado por el amargo y frío beso del clic, clic. [i]



Videojuegos de "Clase B"

Pixeles de bajo presupuesto

Por Florencia Orsetti
http://www.shdownloads.com.ar | @lunatika_shd

LA EXPRESIÓN "CLASE B" siempre se utilizó para referenciar a esas películas con fines comerciales realizadas con muy bajo presupuesto. Las mismas no son tan corrientes actualmente pero tuvieron su esplendor durante las décadas de 1950 y 1970. Sin embargo, si aplicáramos el término a los videojuegos ¿Qué títulos englobaríamos en él? Dejando de lado los videojuegos gratuitos amateur, existen varios ejemplos, tanto en consolas como en PC. A continuación, los más destacados.

Postal 2 (PC)

La saga Postal siempre llegó atrasada en cuanto a nivel técnico. Y si con eso no le bastó para alejar a gran parte de los jugadores, su alta dosis de violencia se encargó de hacerlo. Está conformada por tres entregas igualmente controvertidas y mal vistas por el ojo conservador. Pero sin duda, si hay alguna que destaca, esa es la segunda y es justamente la que trataremos en este apartado. En líneas generales, Postal 2 es una parodia de muy mal gusto y sin ningún tipo de tapujos de la sociedad norteamericana. Encarnamos al hombre promedio estadounidense, resignado y de clase media, que "por cosas de la vida" se ve envuelto en crímenes terroristas, contrabando de drogas y asuntos incluso más grandes. Para narrar esto, el juego recurre al exceso de violencia y al humor sexual, elementos muy propios del cine B de los años 60-70, donde el exploitation estaba de moda y lo socialmente inmoral copaba las pantallas. Postal 2 no es un juego que podamos recomendar a cualquiera, pero sí aseguramos que será disfrutado por aquellos que tengan un sentido del humor bastante negro. Como dato de color les comentamos que existe una película de Postal dirigida por Uwe Boll, y aunque no lo crean, es bastante fiel a su fuente original.

Deadly Premonition (PC, PS3, XBox 360)

Me gusta definir a Deadly Premonition como "Twin Peaks reimaginada por mentes japonesas". A diferencia de la citada serie, nuestro juego en cuestión fue desarrollado con una producción bastante modesta por SWERY, un japonés excéntrico conocido previamente por Spy Fiction. Lo interesante de Deadly Premonition es que a pesar de haber llegado al mercado con un apartado técnico deplorable, propio de la generación anterior; de alguna forma se las ingenió para recibir críticas positivas, incluyendo calificaciones perfectas de sitios como Destructoid. Este hecho, sumado a su insólita propuesta inmediatamente le dieron el estado de "juego de culto", lo que hace que pensemos en él



como un equivalente a esas películas de clase B que solemos definir como un producto "tan malo que es bueno", etiqueta un tanto controvertida pero que suele ser asignada por aquellos que encuentran entretenimiento sin igual en la mediocridad.

Deadly Premonition es un videojuego único y por eso debe ser probado al menos una vez antes de morir. ¡Pero cuidado! Puede resultarte demasiado hilarante.

The House of the Dead Overkill (Wii, PS3, PC)

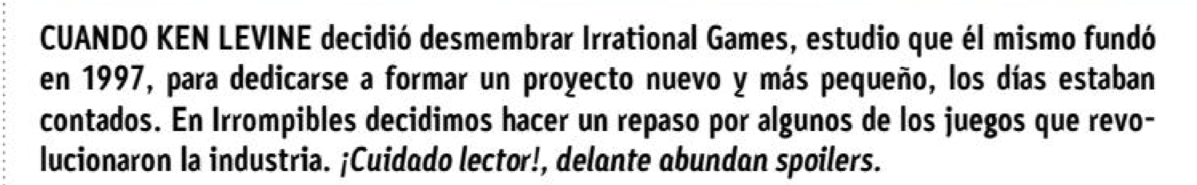
La saga The House of the Dead siempre contó con el apoyo de SEGA por lo que es difícil entender cómo casi todas sus entregas mostraron un apartado técnico tan simplón. Pero podemos hacernos una idea al pensar que, ya que estaban destinadas a máquinas arcade, nunca les fue necesario exhibir tecnología de punta. De todas formas, si bien considero a toda la saga como un buen ejemplo de Clase B en videojuegos, haré especial hincapié en Overkill, un spin-off que probablemente sea el mejor título de la franquicia hasta la fecha y que, al igual que producciones cinematográficas cómo Grindhouse, se dedica a homenajear a la citada corriente exploitation.

The House of the Dead Overkill presenta una estructura muy diferente a los anteriores títulos ya que se vale de un Modo Historia conformado por niveles. El apartado gráfico también recibió sus cambios e incluso se han aplicado filtros que lo asemejan a las películas de serie B de los '80. Su argumento también carga reminiscencias con Planet Terror de Robert Rodriguez y, al igual que este film, está repleto de guiños y chistes a los clichés propios de este tipo de cine. El juego fue lanzado originalmente en 2009 en Wii pero recibió una remasterización HD para PS3 en 2012. Los usuarios de PC a fines de 2013 recibieron el correspondiente Typing of the Dead, una sub-saga ya clásica en la franquicia que propone matar a los enemigos tecleando palabras en lugar de disparando.

Como dato curioso, Overkill lleva el Guinness de ser el videojuego en el que se dicen más insultos. Notable ¿No?

Yapa: Casi cualquier videojuego de Goichi Suda

Conocido por muchos como Suda51, creo que la etiqueta más acorde para referirnos a su persona es la de "El Quentin Tarantino de los Videojuegos". Suda diseña sus juegos junto a la gente de Grasshopper Manufacture, y sigue sus propios criterios, disfrutando del proceso creativo. El resultado casi siempre es un título "de autor"; un videojuego que combina mecánicas jugables poco revolucionarias de una forma tal que el compendio final resulta una obra única. Sin embargo, nos toca destacar solamente a algunos de ellos, puntualmente a Michigan (PS2), Shadows of the Damned (PS3, XBox 360) y Lollipop Chainsaw (PS3, XBox 360), los cuales enseñan personajes e historias cargados de guiños al cine B de terror. Incluso sus apartados gráficos (en cuanto a estética y filtros se refiere) reflejan mucho de la fotografía de las películas baratas proyectadas en Double feature. Al igual que sucede con el anteriormente nombrado Overkill, estos títulos desarrollados por Suda son la elección ideal de aquel que quiera disfrutar de un fichín que destile la esencia del Cine B sin tener que lidiar con tecnología atrasada, ya que no se tratan de títulos de bajo presupuesto sino de grandes producciones que fingen serlo. De todas formas, si no saben a cuál escoger, subrayamos a Shadows of the Damned, producto salido de tres grandes mentes ¡Sí! Suda no fue el único que participó en él, Shinji Mikami (el papá de Resident Evil) y Akira Yamaoka (el compositor de Silent Hill) también constituyeron una pieza clave en su realización.



El legado de Irrational Games

Detrás del hombre irracional que propuso un estilo

Por Pablo Planovsky
@PabloPlanovsky

CUANDO KEN LEVINE decidió desmembrar Irrational Games, estudio que él mismo fundó en 1997, para dedicarse a formar un proyecto nuevo y más pequeño, los días estaban contados. En Irrompibles decidimos hacer un repaso por algunos de los juegos que revolucionaron la industria. *¡Cuidado lector!, delante abundan spoilers.*

Visiones del futuro

El primer proyecto de Irrational fue System Shock 2 (1999), secuela del juego de PC de 1994 en el que el jugador se enfrentaba a una diabólica I.A. llamada SHODAN, a bordo de una estación espacial en el año 2072. No cambió mucho la estética ni la concepción general de la historia, pero esta vez el protagonista se veía obligado a cooperar con la prima lejana de Hal-9000. La decisión de Levine era traicionar al jugador mismo, que en definitiva, terminaba trabajando para el villano. "Los jugadores son muy confiados y creen que los buenos son buenos y los malos son malos". La acción en primera persona a bordo de una nave repleta de corredores claustrofóbicos y elementos RPG, esta vez con una interfaz más amigable, sería la epifanía de BioShock. La recepción crítica lo elevó a uno de los juegos del año y uno de los comentarios más comunes era que "estaba adelantado a su tiempo". Si bien es cierto, el elogio no es gratuito y la historia está llena de ejemplos de obras de arte que fueron vanguardistas e ignoradas por el público masivo de la época. Adivinaron: System Shock 2 estuvo lejos de ser un éxito de ventas y se transformó en un clásico de culto. Los diálogos, la historia, el desarrollo lento pero atmosférico y los elementos de horror fueron responsabilidad del Director Artístico, Ken Levine, el hombre que se convertiría en la figura (y alma) de Irrational Games.

En algún lugar, más allá del mar...

La cúspide de Irrational llegaría en 2007 con el videojuego que sería una renovación de un género agotado por la acción descerebrada ambientada en conflictos bélicos. Si System Shock 2 sacudía la confianza del jugador, BioShock fue un terremoto que obligó a los jugadores a reflexionar sobre la naturaleza del propio medio. ¿Qué es lo que nos motiva a seguir avanzando en un mundo oscuro y retorcido sumergido en el fondo del Océano Atlántico? La frase "Would you kindly?" nunca volvería a ser lo mismo para todo aquel que haya visitado Rapture y enfrentado a Andrew Ryan. Con una de las secuencias introductorias más impresionantes y mejor narradas que el medio haya ofrecido, el protagonista se sumergía en la ciudad utópica destinada a cobijar lo mejor de la humanidad. Era como si se juntaran a todos los genios excéntricos y se recluyeran de la sociedad para guardarlos en el fondo del mar. Una olla a presión insoportable.



"Todas las cosas buenas de este mundo fluyen en esta ciudad", señalaba un cartel de bienvenida a Rapture que, por supuesto, fallaba y estaba dañado por el agua. El diseño de los niveles jugaba un rol fundamental a la hora de narrar la historia. Aún con un nivel de detalle impresionante y una recreación histórica de los años '60 que parece Mad Men envuelto en una pesadilla, toda la atención se la llevó el Big Daddy, la monstruosidad escondida en una escafandra enorme que deambulaba por la ciudad protegiendo a las Little Sister, unas niñas deformes que extraían el ADAM de los muertos. Se puede definir al universo de BioShock como un cóctel explosivo entre Blade Runner (la atmósfera, el mundo con sus propias reglas y la atención al detalle), Alien (las metáforas cargadas sobre la paternidad) y hasta 1984, de George Orwell (la distopía de un hombre que vigila y tratar de controlar su propio mundo), por nombrar algunas referencias que nutren a este universo.

Juegos de mentes

Después de una secuela en la que Irrational no participó todos se preguntaban sobre el misterioso Proyecto Icarus que había sido anunciado al completar BioShock. La producción de BioShock Infinite, se demoró cinco años y sufrió varios cambios hasta su lanzamiento. Basta ver el trailer de la E3 de 2010 con el producto final presentado en 2013 para entender que Infinite representa la angustia y la desesperación de su propio director al tratar de unir todas las piezas del rompecabezas de interminables combinaciones. ¿Cómo sorprender, además, a un público que ahora esperaba el giro, el engaño, la revelación definitiva? ¿Era BioShock Infinite una remake o una secuela? Esta vez no estaba Rapture, pero sí Columbia, una ciudad en las nubes que nos recordaba en más de un sentido al juego de 2007. Con estética steampunk y valiéndose de los conceptos del excepcionalismo americano, Levine volvía a la crítica política mordaz al establecer un mundo utópico en el que la tormenta viene a partir de la lucha entre el profeta Comstock –un tirano que parece un protestante– y Daisy Fitzroyd, la revolucionaria negra, desclasada y heroína de los oprimidos con ínfulas de Che Guevara. La propaganda de Andrew Ryan presente en BioShock ahora sirve para esta batalla que, como en System Shock, nos hace dudar de nuestros preconceptos sobre los buenos y los malos. De nuevo, con todos los méritos que no podemos contar, esta vez cuatro personajes se llevaron toda la atención: Elizabeth, la chica algo inocente que sueña con viajar a París y tiene el poder de abrir portales a través del tiempo y el espacio; Songbird, el gigante mecánico que oficia como guardián eterno; y los gemelos Lutece, acaso la mejor prueba de que un recurso como el Deus Ex Machina puede ser divertido e ingenioso. [i]

Los otros juegos de Irrational

Aunque Levine participó en menor medida, parte de su sello personal se puede vislumbrar Freedom Force vs. The Third Reich (2005), en el que un grupo de héroes de guerra debe viajar en el tiempo para detener una guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Si parece un concepto disparatado es porque lo es. El alma fantástica de Freedom Force se encuentra en los cómics, gracias al guión del propio Levine.
Pero el poder de la imaginación del hombre irracional sabe cuándo dar un paso al costado. Así llegó el turno de SWAT 4, la secuela de una franquicia que ya tenía seguidores y un estilo establecido. Levine ofició como productor ejecutivo admitiendo que si él hubiese estado al mando, hubiera agregado zombies a un juego que, fiel a sus orígenes, resultó un éxito.



Atari y los extraterrestres

Microsoft desentierra el pasado de Atari en Alamogordo

Por Rodolfo A. Laborde
@Fito

E.T. EL EXTRATERRESTRE fue algo más que la súper taquillera película de Steven Spielberg que nos mostró por primera vez en el cine a un niño de otro mundo perdido en la Tierra, que era buenito y no venía a destruir a la Humanidad. Fue también un videojuego de Atari 2600 que hoy se considera uno de los peores de la historia, tal vez la mayor catástrofe comercial de la industria y una de las causas de la crisis estadounidense de los videojuegos de 1983.

E.T. El Extraterrestre para el Atari 2600 (1982) requirió de algo más de 20-25 millones de dólares solo para hacerse con los derechos de la película, un monto desorbitante por aquel entonces. Súmese a esto los tiempos ridículos de desarrollo, algo así como unas cinco semanas, que Atari, Inc. le propuso al diseñador Howard Scott Warshaw (había que aprovechar el boom de la cinta y tenerlo listo para la Navidad de 1982), el nulo testeo previo a su salida al mercado y, voilá, se obtuvo como resultado el desastre de proporciones cósmicas.

Las ventas, prometedoras al principio, cayeron en picado muy pronto y en los depósitos de Atari los cartuchos de E.T., lejos de agotarse, se contaban de a miles. Decenas de miles. Algunos dicen cinco millones. Curiosamente, los jugadores no sabían cómo sacar a E.T. de los pozos –a pesar de estar todo explicado en el manual– dando por hecho que el juego estaba defectuoso de fábrica. Resultado: devoluciones por doquier, USD 310.5M en pérdidas para Atari, y una pila de material, invendible, que terminó varios metros bajo tierra, en el desierto de Alamogordo en Nuevo México. Hasta ahora.

El fin de una leyenda urbana

A lo largo de los años varias personalidades de la industria decían que no podía ser cierto, que no tenía sentido enterrar todo eso, taparlo y olvidarlo como si ese desastre comercial jamás hubiese existido. Sin embargo, la "expedición" liderada por Microsoft y las productoras LightBox y Fuel Entertainment –con el objetivo de crear un documental exclusivo para Xbox One–, seguidas por docenas de fans y algunas máquinas excavadoras, y luego de darle a la pala por dos horas aproximadamente, dieron entre la arena con cientos de folletos y cartuchos en muy buen estado de conservación. ¡Lo del traspié de Atari enterrado en pleno desierto de Nuevo México desde hacía 30 años no era cuento!

Después de varios trámites y de un poco de investigación se descubrió toda una serie de artículos



Tip: *Usen el QR para probar E.T.: The Extraterrestrial y morir de ourror.*

del Alamogordo Daily News –e incluso en The New York Times, nyti.ms/1ne26Hq– en donde figuraba que en 1983 catorce camiones repletos de cartuchos y folletos de E.T. El Extraterrestre provenientes de los almacenes de El Paso –donde se manufacturaban los cartuchos de la consola– habían ido a parar directo al vertedero de la ciudad, por la noche, supuestamente por ser defectuosos. Se publicó también que sobre toda esta basura (supuestamente triturada) se habría aplicado una capa de hormigón, cosa realmente inusual en estos casos. Mucho después fue el propio responsable del juego, Howard Scott Warshaw, el que negaría todo esto, aduciendo que Atari, por lógica, debió reciclar el material sin vender para recuperar al menos una parte de todo lo invertido. Con toda esta historia más de un coleccionista vintage daría hoy por hoy un buen puñado de dólares por sumar a su colección esta curiosidad.

E.T. PHONE HOME

Si bien bastan un par de minutos para hartarse, podría decirse que el videojuego fue, en varios sentidos, un título desdeñado, subestimado desde antes de volverse realidad. Sin ir más lejos, para el CEO de Atari, Ray Kassar, la idea de hacer un juego de acción basado en una película era una absoluta estupidez. ¡Qué diría este señor si echara una ojeada nomás al mercado actual! Se dice también que se pretendía una calidad gráfica superior, algo bastante complicado dadas las limitaciones del hardware del Atari 2600 y del acotado deadline.

El juego comienza con E.T. bajando de su nave en medio de un bosque. Al pie de la pantalla una barra nos indica en todo momento lo que nos queda de energía. ¿Nuestra misión? Conseguir los tres pedazos de teléfono interplanetario que nos permitirán llamar a la nave madre y volver a casa. Pero la cosa no es tan fácil como parece: previo a eso habrá que conseguir nueve caramelos esparcidos por las pantallas y en el fondo de los pozos, luego visitar a nuestro viejo amigo Elliot y cambiárselos por una parte del aparato. Una vez conseguidos los tres pedazos habrá que volver al bosque, donde comenzó la aventura, a esperar que nos recojan.



Por Durgan A. Nallar

Piloteando Project Root

Apenas despegó en Steam nos subimos al frente de batalla

LO ESPERAMOS DESDE QUE VIMOS LA DEMO hace unos meses. Project Root es un schmup rabioso hecho por OPQAM, un estudio argentino conformado por Pablo Testa y Santiago Videla, nuestro querido Oso. Quisimos contribuir a la difusión del juego así que los presentamos en Gamer Kai, el evento que organizamos junto a la Fundación Cultural Argentino Japonesa en el Jardín Japonés, y en el taller de cuatro días de game design que este cronista dio en la Universidad Tecnológica Nacional. Y si son lectores asiduos de esta revista, saben que los mencionamos varias veces, siempre con muchas expectativas.

Pablo nos envió un código de review apenas Project Root comenzó a venderse en Steam. Por desgracia, llegó al mismo tiempo en que el fuego mortífero del cierre de edición nos quemaba las últimas neuronas. Aun así quien escribe se subió la cremallera y probó sus reflejos de mico, su absoluta, mortífera precisión para liquidar cuanto enemigo se cruzara y reventar todo generador, escudo, submarino gigante y súper nave hasta hacerlos pedazos, trizas, lágrimas, con resultados brutales: lo que la gente suele llamar en estos tiempos un epic fail. Sí, Project Root es difícil como la gran siete, como debe ser el género. Llueven balas y balitas de todos los tamaños y colores, además de rayos, misiles y otros tormentos que no ofrecen piedad a los reporteros seniles.

Están leyendo bien: es un ¡fichín difícil!, señores. Esas raras gemas del mundo contemporáneo. Y eso no lo hace malo, ¿me entienden? Lo hace genial. ES AMOR. Pero requiere tiempo, estrategia. Como en un buen shoot'em up, hay que avanzar con cautela, reventando las misileras y tanques, precisa y metódicamente, antes de acabar con los objetivos principales, mientras gambeteamos la muerte que llega en 360°, porque Project Root es especial en eso, el escenario rota en 3D. El botón izquierda dispara a los objetivos aéreos, el derecho a los terrestres, y la barra de espacio revolea amor cuando tenemos el arma especial (¡uno de estas provoca espirales de misilitos como en Robotech!). Además, en Project Root se puede mejorar y subir de nivel la nave.

Son ocho niveles: escenarios diferentes con objetivos distintos que van a probar qué tan buenos pilotos somos. Final con mega nave boss, infierno de balas. Corran a descargarlo en store.steampowered.com/app/284970/ por muy poquitos dollars. No se van a arrepentir... a menos que sean de humita como Moki y no puedan dar vueltitas y disparar al mismo tiempo. [i]

P/D: ¡Estén atentos a nuestro Facebook, donde vamos a estar sorteando códigos de Project Root todo el mes!



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar
DISEÑO GRÁFICO Rafael A. Zabala
ÁREA TECNOLÓGICA Ing. Pablo N. Salaberri
GERENTE COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa, María Gabriela Vich

ESCRIBEN
Nicolás Barba, Cecilia Barat, Emiliano L. D'Andrea, Sebastián Di Nardo, Gastón Coconier, Fernando Coun, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Rodolfo Laborde, Gastón Morales, Lucía Velarde Mulligan, Durgan A. Nallar, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Carlos Pollastri, Lucas Robledo, Laura Romero, Pablo Salaberri.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Axeso5, Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Electronic Things, Extreme-Box, CD Market, Coffee Stain Studios, Compumundo, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Konami, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Microsoft, MSI, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Square Enix Latin America, Take-Two Interactive, Tecnobar, Ubisoft, Ustwogames.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Dra. Daniela López De Luise y equipo, IEEE Argentina, Lic. Francisco Gindre, Benjamín Preciado, David Fernández Huerta, Santiago Figueroa, Christian Gulisano, Walter Costabel, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero, Pablo Testa, Santiago Videla.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 19 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, ARGENTINA
MAYO - JUNIO DE 2014

La Jugada Preparada del Mundial





PRODUCTOS OFICIALES
LIONEL MESSI







gamedroid 10



EMULADOR MULTI-CONSOLAS









50 JUEGOS DEPORTIVOS Y DE ACCION









JUEGOS DISPONIBLES DEL MARKET DE APLICACIONES

SHOCKWAVE 10





CRACKPAD 10



SHOCKWAVE 10



ACTION 10



PASSION 10

